INSTRUCTION MANUAL

ECCO THE DOLPHIN™

SEGA

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.**

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. **Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.**

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO SEGA

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La exposición á ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, o al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. **Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de video usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.**

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. **Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.**

EPILEPSI-VARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. **Om du, eller någon i din familj, lider utav epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller kramprycknin**gar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. **Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.**

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

VAROITUS: LUE, ENNENKUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ

Erittäin pieni prosenttimäärä yksilöistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksia, joutuessaan alttiiksi vilkkuvien valojen tietyille valokuvioille. Alttius tietyille valokuvioille tai television kuvaruudun taustoille tai videopelien pelaaminen saattaa aiheuttaa kaatumatautikohtauksen näissä ihmisissä. Tietyt olosuhteet saattavat aiheuttaa huomaamattomia epileptisiä oireita jopa sellaisissa henkilöissä, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia tai kaatumatautia. **Jos sinulla tai jollain perheesi jäsenellä on epileptinen terveyatila, kysykää neuvoja lääkäriltä, ennen kuin pelaatte näitä pelejä. Jos sinulle tulee jokin seuraavista oireiste videopelin pelaamisen aikana: huimaus, vaihtuva näkö, silmien tai lihasten nykäyksiä, tiedottomuus, epätietoisuus ajasta ja paikasta, mitä tahansa odottamattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäriltä, ennen kuin jatkat peliä.**

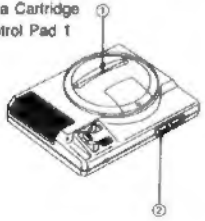
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive/Genesis-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega
② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegate la pulsantiera di controllo 1.

2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.

3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.

4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega

② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Mega Drive/Genesis. Anslut styrplattan 1.

2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt därefter i Segas spelkassett i speldatorn.

3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.

4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Segas spelkassett

② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.

2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.

3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.

4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette

② Controller 1

Aloitus

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmäsi käyttöohjeen mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 paikalleen.

2. Varmista, että virta on katkaistu (kytkin on asennossa OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti loveensa.

3. Kytke virtakytkin asentoon (ON). Otsikkoruutu ilmestyy hetken kuluttua.

4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty, kytke virtakytkin asentoon (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti lovessaan. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen asentoon (ON).

Tärkeää! Varmista aina, että kytket virran pois päältä (OFF), ennenkuin asetat kasetin paikalleen tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

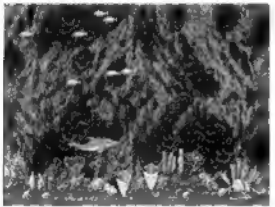
① Sega-kasetti

② Säätölaippa 1

A Vast Sea of Discovery . . . and Danger!

Life was an adventure for Ecco, the young dolphin. The ocean seemed endless, with rolling breakers to race through! At high speed, Ecco could burst through the waves, leaping through the air — almost flying! Then, with a deep gulp of breath, Ecco would plunge down into the blue depths, where Shelled Ones hid in the coral crannies on the ocean floor.

Ecco knew that dolphins couldn't breathe underwater. Fish and coral stayed below the waves. But Ecco's kind needed air. This was a puzzle, and Ecco wanted to learn the answer.



Ein ganzer Ozean voller Entdeckungen . . . und Gefahren!

Das Leben war ein einziges Abenteuer für Ecco, den jungen Delphin. Der Ozean erschien endlos, mit rollenden Wogen zum Durchschwimmen! Mit hoher Geschwindigkeit konnte Ecco durch die Wellen brechen, in die Luft springen — fast fliegen! Danach konnte er tief Atem holen und in die blaue Tiefe absteigen, wo sich Riesenmuscheln hinter Korallenwäldern am Meeresboden versteckten.

Ecco wußte, daß Delphine nicht unter Wasser atmen können. Fische und Korallen leben immer unter der Wasseroberfläche, aber Eccos Gattung braucht Luft. Dies erschien ihm merkwürdig, und Ecco wollte die Antwort auf diese Frage wissen.

Un monde de découvertes . . . et de danger!

La vie était une aventure pour Ecco, le jeune dauphin. L'océan paraissait infini, avec des vagues déferlantes pour faire la course. Ecco bondissait hors de l'eau avant de sauter dans la vague. Il avait l'air de voler. Ensuite, il prenait une grosse goulée d'air avant de s'enfoncer dans les profondeurs marines, où se cachaient les Encoquillés dans les replis coraliens.

Ecco savait que les dauphins ne pouvaient pas respirer dans l'eau. Les poissons et les coraux restaient sous les vagues mais lui avait besoin d'air. C'était une énigme dont il voulait connaître la réponse.

¡Un inmenso mar de descubrimientos . . . y de peligro!

La vida era una aventura para Ecco, el joven delfín. El océano parecía no tener fin, con inmensas olas envolviéndolo todo. A gran velocidad, Ecco podía romper las olas saltando por los aires, casi volando. Luego, conteniendo el aliento profundamente, Ecco se sumergía en las profundidades azules en las grietas de cuyo suelo se escondían los moluscos y crustáceos.

Ecco sabía que los delfines no pueden respirar debajo del agua. Los peces y los corales permanecían bajo las olas. Pero la especie de Ecco necesitaba aire. Esto era un enigma y Ecco quería saber la respuesta.

Un ampio mare di scoperte...e pericolo!

La vita era un'avventura per Ecco, il giovane delfino. L'oceano sembrava senza fine, con frangenti tumultuosi in cui correre. Ad alta velocità, Ecco poteva irrompere fra le onde, saltare nell'aria...quasi volando! Poi, con un gran respirone, si immergeva nelle profondità blu, dove conchiglie tenere si nascondevano nelle fessure dei coralli sul fondo dell'oceano.

Ecco sapeva che i delfini non possono respirare sott'acqua. Pesci e coralli stavano sotto le onde, ma la natura di Ecco necessitava aria. Questo era un puzzle ed Ecco voleva conoscerne la risposta.

Ett vidsträckt hav att upptäcka...och frukta!

Livet var ett äventyr för den unge delfinen Ecco. Havet, med höga vågor att kasta sig igenom, tycktes oändligt! Med hög hastighet kunde Ecco störta genom vågorna, och sedan hoppa upp i luften som om han flög! Med ett djupt andetag brukade Ecco sedan plumsa ner i de blå djupen, där fulla av musslor gömde sig i skrevor bland korallerna på havets botten.

Ecco visste att delfiner inte kunde andas under vattnet. Fiskar och koraller höll sig nedanför vågorna, men Eccos djurart behövde luft. Detta var en gåta för Ecco, och han ville ta reda på svaret på gåtan.

Een Grote Zee vol Ontdekkingen ...en Gevaren!

Ecco's leventje was één groot avontuur. Een eindeloze zee met schitterende golven om doorheen te racen! Met hoge snelheid kon Ecco uit de golven springen en de lucht in gaan — bijna vliegend! Daarna met een grote hap lucht weer de diepten in waar de Schelp Dingen leven, verborgen in het mooie koraal op de bodem van de zee.

Ecco wist dat dolfijnen onderwater geen adem kunnen halen. Vissen en koraal bleven onderwater, maar Ecco had lucht nodig. Ecco wilde graag de reden van dit alles te weten komen.

Suuri meri täynnä löytöjä...ja vaaroja!

Elämä oli seikkailua Eccolle, nuorelle delfiinille. Meri näytti loppumattomalta mainingeineen, joiden läpi saattoi porhaltaa! Vauhdilla Ecco lävisti aallot, hypäten ilmaan — melkein lentäen! Vetäen syvään henkeä Ecco syöksyi alas sinisiin syvyyksiin, missä kuorelliset olukset piileskelivät korallien halkeamissa meren pohjalla.

Ecco tiesi, että delfiinit eivät osaa hengittää veden alla. Kalat ja korallit pysyivät aaltojen alla. Mutta Eccon kaltaiset tarvitsivat ilmaa. Tämä oli arvoitus, mihin Ecco halusi vastauksen.

The ocean was full of songs. There were easy ones that came to Ecco naturally. These were the songs for calling dolphins and other singers of the watery world. There were new songs that took time to learn. These songs could open the Shelled Ones and scare off the Hungry Ones who roamed near the dolphins' home. And then there were songs about just being alive and free!

The dolphins also had sad songs about stinging jellyfish, swift currents and rocky walls that trapped singers deep underwater. But the best ones were the proud, powerful songs about teeming schools of fish that filled the oceans and were good to eat, and about submerged, air-filled caves where a smart dolphin could breathe.

Der Ozean war voller Musik. Es gab leichte Melodien, die Ecco leicht verstehen konnte. Dies waren die Lieder zum Rufen von Delphinen und anderen Sängern in der Unterwasserwelt. Es gab auch neue Lieder, die man nur langsam lernen konnte. Diese Lieder konnten Muscheln öffnen und die hungrigen Feinde abwehren, die in der Nähe der Delphine herumschwammen. Und dann gab es Lieder, die einfach nur das Leben und die Freiheit besangen!

Die Delphine hatten auch Lieder über beißende Quallen, reißende Strömungen und felsige Hindernisse, die die Sänger tief unter Wasser festhalten konnten. Aber die besten Lieder waren die stolzen, kraftvollen Gesänge über Fischschwärme, die die Ozeane füllten und sehr gut schmeckten, und über versteckte, luftgefüllte Höhlen, wo ein kluger Delphin Luft holen konnte.

L'océan résonnait de chants. Certains venaient naturellement à Ecco. Ils servaient à appeler les dauphins et autres chanteurs du monde aquatique. D'autres étaient durs à apprendre. Ces chants pouvaient ouvrir les Encoquillés et faire fuir les Affamés qui rodaient près de la demeure des dauphins. Il y en avait d'autres simplement sur la vie et la liberté!

Les dauphins avaient également des chants sur les méduses qui piquent, les courants rapides et les murs rocheux qui bloquaient les chanteurs au fond de l'eau. Mais les meilleurs étaient des chants fiers et puissants, sur les bancs de poissons délicieux qui grouillaient dans l'océan et sur les grottes immergées mais remplies d'air, où un dauphin malin pouvait respirer.

El océano estaba repleto de canciones. Había algunas que le resultaban fáciles. Se trataba de canciones para llamar a los delfines y a otros cantantes del mundo acuático. Había otras canciones, en cambio, que necesitan tiempo para llegar a aprenderlas. Estas canciones podían hacer abrir a los caparazones y asustaban a los hambrientos que merodeaban el hogar de los delfines. Y finalmente había canciones sobre el hecho de estar vivo y en libertad.

Los delfines también tenían canciones sobre las picaduras de medusas, de las corrientes rápidas y sobre las paredes rocosas que atrapaban a los cantantes de las profundidades. Pero las mejores eran aquellas canciones orgullosas y poderosas sobre los bancos de peces que pululaban por los océanos y que eran buenos para comer, así como las que trataban de cuevas sumergidas y llenas de aire en las que un rápido delfín podía respirar.

L'oceano era pieno di canzoni. Ce n'erano di facili che gli venivano spontaneamente. Erano le canzoni per richiamare i delfini o gli altri cantori del mondo acquatico. C'erano nuove canzoni che richiedevano tempo per impararle. Queste canzoni potevano aprire le conchiglie tenere e mettere in fuga le conchiglie arrabbiate che vagavano vicino alla casa dei delfini. E c'erano poi canzoni solo sull'essere vivi e liberi!

I delfini avevano anche canzoni tristi sulle meduse urticanti, le correnti rapide e le barriere rocciose che intrappolavano i cantori negli abissi sottomarini. Ma le migliori erano le magnifiche e potenti canzoni sui brulicanti banchi di pesci che riempivano gli oceani e che erano buoni da mangiare, e sulle grotte sommerse, piene d'aria, dove uno scaltro delfino poteva respirare.

Havet var fullt av sånger. Det fanns lätta sånger, vilka Ecco lärde sig utan svårighet. Det var sångerna som sjöngs för att kommunicera med delfiner och andra sjungande varelser i undervattensvärlden. Det fanns också nya sånger, vilka tog längre tid att lära sig. Dessa sånger kunde få musslorna att öppna sina skal, och skrämma i väg de hungriga bestarna som strök omkring i närheten av delfinernas hem. Sedan fanns det sånger som bara handlade om att leva och vara fri!

Delfinerna hade också haft sånger som handlade om brännmaneter, strida strömmar och undervattensklippor som stängde in sångare djupt ner i havet. Men de bästa sångerna var de stolta, kraftfulla sångerna som handlade om de rikliga stim av välsmakande fisk som fyllde haven, eller om luftfyllda undervattensgrottor dit en skicklig delfin kunde simma för att hämta andan.

De zee zat vol met liedjes. Een paar had Ecco al snel geleerd. Je had liedjes om dolfijnen en andere zangers onderwater te roepen. Er waren ook nieuwe liedjes die wat moeilijker waren om te leren. Met deze liedjes kon je de Schelp Dingen open laten gaan en de Hongerige Dingen bij je huis verjagen. Er waren ook liedjes over vrijheid en blijheid!

De dolfijnen hadden ook zielige liedjes over stekelige vissen, gevaarlijke stromingen en de rotsen die de zangers onderwater gevangen houden. Gelukkig gingen de mooiste en sterkste liedjes over grote scholen vis die je lekker op kon eten en over onderwatergrotten waar lucht was, waar een slimme dolfijn adem kon halen.

Meri oli täynnä lauluja. Ne olivat helppoja sävelmiä, ja Ecco oppi ne tuotapikaa. Ne olivat lauluja, joilla kutsuttiin delfiinejä ja muita vedenalaisen maailman laulajia. Ne olivat uusia lauluja, joiden opettelemiseen kului aikaa. Nämä laulut avasivat Kuoreliset otukset ja pelottelivat pois delfiinien kodin lähellä vaeltelevat Nälkäiset otukset. Ja sitten oli lauluja, jotka ylistivät elämää ja vapautta!

Delfiineiltä oli myös surullisia lauluja pistävistä ameeboista, nopeista virroista ja kivisistä seinämistä jotka houkuttelivat laulajia satimeen syvällä veden alla. Mutta parhaat kaikista olivat ylpeät ja voimakkaat laulut täysistä kalaparvista, jotka täyttivät meret ja olivat herkullista syötävää sekä laulut vedenalaisista ilmaa täynnä olevista luolista, joissa viisas delfiini saattoi käydä hengittämässä.

Five bright marks shone on Ecco's sleek head. No other dolphin had these silvery spots. When the air was dark, the family would sing that Ecco's markings matched five shining points far up in the sky. The song said that Ecco was special, a favorite of the ocean. Or maybe, it went on, the markings were just for looks, the way some fish had spots.

But the broad sky of the dryside also held a hidden terror. One day it attacked, without warning — a huge gust of swirling wind like a churning whirlpool of air and water. It tore all life from Ecco's Home Bay. Singers and Shelled Ones and even the small fish were ripped, helpless, twisting in fright, into the high nothingness beyond. And then they vanished!

Fünf helle Markierungen waren auf Eccos schlankem Kopf. Kein anderer Delphin hatte diese silbrigen Flecke. Wenn es dunkel wurde, sang die Familie ein Lied, in dem sie Eccos fünf Flecke mit fünf Sternen weit oben im Himmel verglich. Das Lied sagte, daß Ecco ein ganz spezieller Delphin sei, ein Freund des Ozeans. Oder vielleicht, so sagte das Lied weiter, waren die Flecken nur eine Verzierung, wie einige Fische sie trugen.

Aber der große Himmel der trockenen Welt enthielt auch versteckte Schrecken. Eines Tages kam der Angriff, ohne Warnung — ein riesiger Wirbel von Wind und Wasser. Er riß alles Leben aus Eccos Heimatbucht. Sänger und Muschelliere und sogar kleine Fische wurden herausgewirbelt, hilflos, vor Angst zappelnd, und in das Ungewisse gesogen. Und dann verschwanden sie!

Il y avait cinq marques brillantes sur la tête lisse d'Ecco. Aucun autre dauphin n'avait ces taches argentées. La nuit, la famille chantait qu'elles correspondaient à cinq points brillants dans le ciel. La chanson racontait qu'Ecco était spécial, un chouchou de l'océan. Ou encore, continuait la chanson, les marques étaient juste pour faire joli, comme chez certains poissons.

Mais le malheur guettait, tapi dans le ciel. Il fondit un jour sans crier gare sous la forme d'une énorme rafale de vent, emportant tout sur son passage. Toute vie disparut de la baie d'Ecco. Les chanteurs et les Encoquillés, et même les petits poissons saisis d'effroi furent emportés dans le néant où ils s'évanouirent!

Ecco poseía cinco marcas brillantes que brillaban en su cabeza lisa y lustrosa. Ningún otro delfín poseía estas manchas plateadas. Cuando oscurecía, la familia solía cantar que las marcas que tenía Ecco eran como los cinco puntos brillantes que había en lo alto del cielo. La canción decía que Ecco era especial, el favorito del océno. O quizá, seguía la canción, las marcas eran simplemente una apariencia como sucedía con algunos peces.

Pero el inmenso cielo del mundo seco también escondía un terror. Un día podía atacó sin previo aviso, una gigantesca ráfaga de viento revuelto como un remolino agitado de aire y agua. Acabó con toda la vida de la Bahía en la que vivía Ecco. Los cantantes, los caparazones, e incluso los peces pequeños fueron desgarrados indefensos, temblando de pánico en la nada más absoluta para después desaparecer.

Cinque segni luminosi brillavano sulla testa lucente di Ecco. Nessun altro delfino aveva queste macchie argentate. Quando il cielo era buio, la famiglia soleva cantare che i segni di Ecco coincidevano con cinque punti luminosi lassù lontano nel cielo. La canzone diceva che Ecco era speciale, un favorito dell'oceano. O forse, continuava, i segni erano solo per bellezza, come alcuni pesci hanno delle macchie.

Ma nel cielo aperto della parte ascoltai del mondo c'era un terrore nascosto. E un giorno attaccò, senza preavviso. Era un'enorme raffica di vento turbinoso, come un vortice ribollente d'aria e acqua. Distrusse tutta la vita della baia nativa di Ecco. I cantori, le conchiglie tenere e anche i piccoli pesci vennero strappati via, inermi, tremanti di paura, verso l'alto, nulla che stava oltre. E scomparvero.

Eccos hade fem ljusa märken som lyste på hans släta huvud. Ingen annan delfin hade dessa silverfläckar. När det blev mörkt brukade familjen sjunga att Eccos märken liknade fem lysande punkter som syntes på himlen. Sången talade om att Ecco var speciell, att han var havets favorit. Eller kanske var det bara för ytseendets skull han hade dessa märken liksom en del fiskar har fläckar, fortsatte sången.

Men himlen, som omgav platsen där Ecco växte upp, dolde också något lasansfullt. En dag anföll detta lasansfulla, utan förvarning, i form av en jättelik virvelvind som virvlade upp luft och vatten likt en strömvirvel. Den tog med sig allt liv från Eccos havsvik. Sångare och musslor, ja till och med småfisk, sveps iväg mot tomma intet och försvann, hjälplöse och skräckslagna!

Eccohad vijf mooie tekens op zijn hoofd. Geen andere dolfijn had deze zilveren vlekken. Als de lucht donker was, zong Ecco's familie een lied waarin ze vertelden dat Ecco's tekens leken op vijf schijnende punten hoog in de lucht. Ze zongen dat Ecco heel speciaal was, de lieveling van de zee. Of dat het toch misschien heel gewoon was, net zoals de tekens op andere vissen.

Helaas had de lucht aan de droge kant ook een groot gevaar. Op een dag vielen ze aan, helemaal zonder waarschuwing. Harde wind maakte een draaikolk van water en lucht die, net leven uit Ecco's baai zoog. Zangers, Schelp Dingen en zelfs de kleine visjes verdwenen. Zomaar, in het niets!

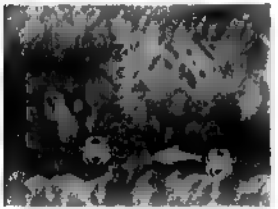
Eccon sileässä päässä kimmelsi viisi kirkasta merkkiä. Ei kenelläkään toisella delfiinillä oilui niitä hopeapilkkuja. Kun ilma oli pimeä, perheellä oli tapana laulaa, että Eccon merkit sopivat yhteen taivaalla näkyvän viiden loistavan pisteen kanssa. Laulu kertoi, että Ecco oli ihmeellinen, meren suosikki. Tai ehkäpä, laulu jatkui, merkit koristivat vain ulkonäköä aivan kuten joillakin kaloilla oli pilkkuja.

Kuivan puolen leveä taivas kätki myös itseensä kauhua. Eräänä päivänä hyökkäsi ilman varoitusta – valtava tuulenpuuska kuin vaahtoava ilman ja veden pyörremyrsky. Se hävitti kaiken elämän Eccon Kotilahdella. Laulajat ja Kuorelliset, otukset, jopa pikkukalat vetäistiin avuttomina, kauhusta pyörien, mukaan kääs tyhjyyteen, kunnes ne lopullisesti hävisivät!

Only Ecco remained. In the flash of one leap, Ecco's safe home, full of life and song, had become strange and silent. Everything had changed.

Now Ecco must fight to stay alive. Deadly hazards fill the wide oceans outside, but Ecco must find the lost dolphin pod. From the rip tides of the southern gulfs to the frozen chill of northern seas, Ecco must search through sunken worlds where razor teeth and poison stingers lurk in the dark depths.

Ecco, all alone, faces a treacherous quest to save the family. Only by fighting to survive can Ecco rescue the singers of the sea, and end a disaster that threatens the entire world.



Nur Ecco verblieb. Aber auf einmal, ohne jede Warnung, hatte sich das sichere Zuhause von Ecco, voller Lieder und Leben, in einen merkwürdigen und stillen Ort verwandelt. Alles hatte sich verändert.

Jetzt muß Ecco kämpfen, um am Leben zu bleiben. Tödliche Gefahren füllen die weiten Ozeane weit draußen, aber Ecco muß die verlorene Delphinfamilie wiederfinden. Von den Springfluten der südlichen Golfregionen bis zur gefrorenen Einsamkeit der Eismeere muß Ecco versunkene Welten durchsuchen, wo rasiermesserscharfe Zähne und Giftstacheln in den dunklen Tiefen lauern.

Ecco, ganz auf sich gestellt, muß eine lebensgefährliche Reise antreten, um die Familie zu retten. Nur indem er überlebt, kann Ecco die Sänger der See retten und eine Katastrophe beenden, die die ganze Welt bedroht.

Seul Ecco est resté. Le temps d'un saut et la demeure d'Ecco, si tranquille, si pleine de vie et de chansons, est devenue étrange et silencieuse. Tout a changé.

Maintenant, Ecco doit se battre pour rester en vie. Des dangers mortels peuplent l'océan, mais il doit retrouver les dauphins perdus. Il doit parcourir les océans de long en large, explorer des mondes engloutis où des dents aiguisées comme des rasoirs et des créatures venimeuses sont tapies dans les sombres profondeurs.

Ecco, tout seul, doit entreprendre un voyage semé d'embûches pour sauver sa famille. Il doit lutter pour sa survie afin de pouvoir secourir les chanteurs de l'océan et mettre fin à un désastre qui menace le monde entier.

Sólo se quedó Ecco. En un instante, el seguro hogar de Ecco, lleno de vida y de canciones, se había convertido en un lugar extraño y silencioso. Todo había cambiado.

Ahora Ecco tiene que luchar por seguir vivo. En el exterior del océano se encuentran peligros mortales, pero Ecco tiene que encontrar a la la manada de delfines perdidos. Desde las corrientes revueltas de los golfos del sur hasta los gélidos parajes de los mares del norte, Ecco tiene que buscar por esos mundos submarinos en los que los dientes afilados los aguijones venenosos están al acecho en las oscuras profundidades.

Ecco, que está completamente sólo, se enfrenta con una búsqueda traicionera en su afán por salvar a su familia. Solamente podrá rescatar a los cantantes del mar si lucha para sobrevivir, y de esta forma podrá terminar con el desastre que amenaza al mundo entero.

Solo Ecco rimase. Come un tampo, la sicura casa di Ecco, piena di vita e canzoni, divenne strana e silenziosa. Tutto era cambiato

Ora Ecco deve lottare per rimanere vivo. Pericoli mortali riempiono il vasto oceano ma Ecco deve ritrovare il suo branco di delfini che ha perduto. Dalle correnti tumultuose del golfo del Sud al freddo gelido dei mari del Nord, Ecco deve cercare in mondi sommersi dove denti di balena e aculeo velenosi si nascondono nelle profondità buie

Ecco. tutto solo affronta una ricerca insidiosa per salvare la famiglia. Solo combattendo per sopravvivere Ecco può salvare i canlon del mare e porre fine a un disastro che minaccia il mondo intero

Bara Ecco blev kvar. I ett enda slag hade Eccos trygga hemtrakt full av liv och sång, blivit främmande och tyst. Allting var förändrat

Nu är Ecco tvungen att kämpa för att överleva. De vidsträckta haven runt omkring är fyllda av dödliga faror, men Ecco måste hitta den försvunna delfinflocken. Från de sydliga havens fruktade tidvattenvågor till den isande kylan i de norra haven måste Ecco leta igenom undervattensvärldar där rakbladsvassa tänder och giftiga gaddar lurar i de mörka djupen.

Alldeles ensam ger sig Ecco in ett riskabelt sökande för att rädda sin familj. Endast genom att slåss för att överleva kan Ecco rädda havets sångare, och sätta stopp för en katastrof som hotar hela världen

Alleen Ecco bleef over in één klap was Ecco's vertrouwde omgeving, altijd gevuld met leven en gezang veranderd in een vreemd en stil gat. Alles was anders.

Ecco moet nu vechten om te overleven. In de grote oceanen zijn heel veel gevaren, maar Ecco moet de verloren school dolfijnen vinden. Hij zwemt door de warme golven van de zuidelijke stromen en het koude water van de noordelijke zeeën, terwijl hij allerlei gevaren moet ontwijken

Ecco alleen er bij deze gevaarlijke opdracht helemaal alleen voor om zijn familie te redden. Hij kan alleen overleven door te vechten en zo de andere zangers redden. Anders zijn de gevolgen verschrikkelijk

Vain Ecco jäi jäljelle. Tuokiossa Eccon turvallinen koti, aina täynnä elämää ja laulua, oli muuttunut vieraaksi ja hiljaiseksi. Kaikki oli muuttunut.

Nyt Eccon täytyy taistella pysyäkseen hengissä. Suunnattomat vaarat täyttävät ulkoiset meret, mutta Eccon täytyy löytää kadotettu delfiniparvi. Eteläisten lahtien ristiaallokoista pohjoisten merien jäätävään kylmyyteen vie Eccon tie hänen etsiessään uponneita maailmoja, missä leikkurin hampaat ja myrkkypistimet väijyvät pimeissä syvännöissä

Eccon Täytyy aivan yksin ryhtyä vaaralliseen etsintään pelastaakseen perheensä. Vain taistelemalla pystyy Ecco jäämään henkiin ja pelastamaan meren laulajat sekä tekemään lopun koko maailmaa uhkaavasta tuhosta

A Look at Ecco's Life

1 Right after the Sega screen, join Ecco in an ocean playground where carefree dolphins race through the waves. In a few moments, the Title screen appears.

2 Wait at the Title screen to see the first game demo. Watch Ecco use intelligence and song to break through a rock barrier.

3 Keep watching to see two more demos (the Title screen appears between each one). Each demo shows how Ecco cleverly solves problems and stays healthy. Learn the strategies Ecco needs to survive the undersea dangers. (You can watch the game demos again at any time for reminders.)

Ein Blick auf Eccos Leben

1 Nach dem Sega-Bildschirm finden Sie sich gleich mit Ecco in einem Ozean voller Spielgefährten, wo unbesorgte Delphine sich durch die Wellen tummeln. Nach einigen Augenblicken schon erscheint der Titelbildschirm.

2 Warten Sie beim Titelbildschirm um die erste Vorführung zu sehen. Sehen Sie, wie Ecco Intelligenz und Lieder einsetzt, um durch eine Felsenbarriere zu brechen.

3 Betrachten Sie auch die beiden folgenden Vorführungen (dazwischen erscheint wieder der Titelbildschirm). Jede Vorführung zeigt, wie Ecco Probleme auf intelligente Weise löst, ohne sich zu verletzen. Lernen Sie die Strategien, mit denen Ecco die Unterwassergefahren überwindet. (Sie können die Spiel-Vorführungen jederzeit wieder sehen, um Ihre Erinnerung aufzufrischen.)

Mode de vie d'Ecco

1 Juste après l'écran Sega, rejoignons Ecco sur le terrain de jeu de l'océan ou des dauphins insouciants font la course avec les vagues. Au bout de quelques secondes, l'écran de titre apparaît.

2 Attendez à l'écran de titre pour voir la première démonstration du jeu. Regardez comment Ecco utilise son intelligence et les chants pour traverser une barrière rocheuse.

3 Continuez de regarder les deux autres démonstrations (l'écran de titre apparaît après chacune). Chaque démonstration montre comment Ecco résout habilement des problèmes et s'en sort indemne. Apprenez les techniques nécessaires pour surmonter les dangers sous-marins. (Vous pouvez à tout moment regarder les démonstrations du jeu pour les revoir.)

Un vistazo a la vida de Ecco

1 Justo detrás de la pantalla Sega únase a Ecco en un lugar del océano en el que los delfines despreocupados corren por entre las olas. Al cabo de unos instantes aparecerá la pantalla con el título.

2 Espere hasta que vea el primer juego de demostración en la pantalla del título. Mire cómo utiliza Ecco su inteligencia y sus canciones para pasar por una barrera rocosa.

3 Siga mirando dos demostraciones más (la pantalla con el título aparece entre cada una). Cada demostración muestra cómo resuelve Ecco los problemas y sale indemne de ellos. Aprenda las estrategias que necesita Ecco para sobrevivir a los peligros submarinos. (Si lo desea, puede mirar de nuevo las demostraciones en cualquier momento como recordatorio.)

Uno sguardo alla vita di Ecco

1 Subito dopo lo schermo Sega unitevi a Ecco in un campo da gioco nell oceano, dove delfini spensierati corrono nelle onde Pochi attimi e compare lo schermo del titolo.

2 Aspettate allo schermo de titolo per vedere il primo gioco di dimostrazione Osservate come Ecco usa intelligenza e canzoni per distruggere una barriera di roccia

3 Continuate a osservare per vedere altre due dimostrazioni (lo schermo del titolo compare fra una e l'altra) Ogni dimostrazione mostra Ecco che risolve intelligentemente i problemi e rimane in salute Imparate le strategie di cui Ecco ha bisogno per sopravvivere ai pericoli sommersi (Potete vedere ancora il gioco di dimostrazione ogni volta che volete per riportarvelo alla mente)

En titt på hur Ecco lever

1 Följ med Ecco till en lekplats i havet där sorgfria delfiner störtar genom vågorna. Scenen visas direkt efter Segas varumärke Efter en stund visas därefter rubrikscenen.

2 Vänta ett tag när rubrikscenen visas, för att få se den första demonstrationsscenen. Se hur Ecco använder sin intelligens och sin sång för att ta sig igenom ett klippigt barriärrev

3 Fortsätt titta för att få se ytterligare två demonstrationsscener (rubrikscenen visas mellan varje demonstrationsscen) Varje scen visar hur Ecco på ett listigt sätt löser olika problem och håller sig frisk Lär dig de taktiska grepp som Ecco behöver använda sig av för att överleva bland havets alla faror (demonstrationsscenerna kan visas igen när som helst som påminnelse)

Dit is Ecco's Leven

1 Na het Sega scherm zie je Ecco door de golven en onderwater racen. Na een tijdje zie je het Titelscherm

2 Na het Titelscherm zie je een demonstratie. Kijk hier hoe Ecco met intelligentie en een liedje een rots breekt

3 Blijf wachten op twee andere demonstraties (voor elke demonstratie zie je het Titelscherm) In elke demonstratie zie je hoe Ecco een probleem oplost en gezond blijft Leer de technieken die Ecco nodig heeft om te overleven bij de gevaren onderzee (Je kunt de demonstraties ten alle tijden bekijken.)

Silmäys Eccon Elämään

1 Heti Sega-ruudun jälkeen voit liittyä Eccon seuraan meren peikentällä jossa huolettomat delfiinit kiitävät aaltojen läpi Hetken perästä näkyy Otsikkoruutu

2 Odota Otsikkoruudulla, kunnes näet ensimmäisen näytöspelin Katso, kuinka Ecco käyttää älykkyyttä ja laulua päästäkseen kivesteen läpi

3 Katso vielä kaksi muuta näytöstä (Otsikkoruutu näkyy näiden välissä) Jokainen näytöspeli osoittaa, kuinka Ecco ratkaisee ongelmat viisaasti ja pysyy terveenä. Opi ne taidot, mitkä Ecco tarvitsee säilyäkseen hengissä vedenalaisissa vaaroissa. (Voit katsoa pelinäytöksiä jälkeenpäinkin haluamanasi aikana.)

4 Press the **Start** button at any time to return to the Title screen. Press **Start** again to go to a submerged cavern where Ecco waits to begin the long journey through the timeless seas.

5 Press the **D-Button** to the **right** to start Ecco's quest from the beginning.

If you have password, press the **D-Button** to the **left** to go to the Password screen. From there you can start Ecco's adventures from somewhere in midjourney. (See pages 54 – 56 for details.)

4 Drücken Sie die **Starttaste** jederzeit, um zum Titelbildschirm zurückzuschalten. Drücken Sie die **Starttaste** erneut, um zu einer Unterwasser-Höhle zu schwimmen, wo Ecco darauf wartet, die lange Reise durch die zeitlose See zu beginnen.

5 Drücken Sie die **Richtungstaste** nach **rechts**, um die Reise von Ecco von Anfang an zu beginnen.

Wenn Sie ein Kennwort haben, drücken Sie die **Richtungstaste** nach **links**, um zum Kennwort-Bildschirm zu gehen. Von dort aus können Sie das Abenteuer an der Stelle fortsetzen, wo es unterbrochen wurde. (Einzelheiten siehe Seite 54 - 56.)

4 Appuyez quand vous voulez sur la touche **Start** pour revenir à l'écran de titre. Appuyez de nouveau sur **Start** pour aller dans la grotte immergée d'où Ecco va entreprendre le long voyage à travers les océans infinis.

5 Appuyez sur le côté **droit** de la **touche D** pour commencer la **quête** d'Ecco depuis le début.

Si vous avez un mot de passe, appuyez sur le côté **gauche** de **la touche D** pour aller à l'écran du mot de passe. De là, vous pouvez reprendre les aventures d'Ecco en cours de voyage. (Voir page 54 - 56 pour les détails.)

4 Presione el botón de **Start** en cualquier momento para volver a la pantalla del título. Presione de nuevo **Start** para dirigirse a una caverna subterránea en la que Ecco espera para empezar el largo viaje que le llevará a través de mares intemporales.

5 Presione el **botón D** a la **derecha** para empezar la busqueda de Ecco desde el principio.

Si tiene usted una contraseña, presione el **botón D** a la **izquierda** para pasar a la pantalla de la contraseña. Desde allí podrá empezar las aventuras de Ecco a partir de un lugar a mitad de camino. (Consulte la página 54 - 56 sobre los detalles.)

4 Premete il pulsante di **avvio** in un momento qualsiasi per tornare allo schermo del titolo. Premetelo ancora per andare in una grotta sommersa dove Ecco vi aspetta per iniziare il lungo viaggio per i mari senza tempo.

4 Tryck när som helst på start-knappen **START** för att återgå till rubrikscenen. Tryck en gång till på **START** för att komma till en undervattensgrotta, där Ecco väntar på att få börja den långa resan genom de oändliga haven.

4 Druk wanneer je maar wilt op **Start** om terug te gaan naar het Titelscherm. Druk nog een keer op **Start** om naar de onderwatergrot te gaan waar Ecco op jou wacht om het avontuur te beginnen.

4 Paina Otsikkoruudulle **Aloitusnäppäintä** painamalla. Jos painat **Aloitusnäppäintä** uudelleen pääset vedenalaiseen luolaan jossa Ecco odottaa lähtöä pitkälle matkalle ajattomien merten läpi.

5 Premete il **pulsante D** verso **destra** per avviare la ricerca di Ecco dall'inizio.

Se avete una parola d'ordine, premete il **pulsante D a sinistra** per andare allo schermo delle parole d'ordine. Da qui potete dare inizio al viaggio di Ecco da un punto intermedio qualsiasi (Vedete a pagina 55 – 57 per i dettagli.)

5 Vicka **styrkulan D åt höger** för att sätta igång Eccos sökande från början.

Vicka **styrkulan D åt vänster**, när du har ett lösenord, för att komma till lösenordsmenyn. Därifrån kan du starta Eccos äventyr från någonstans längs vägen (läs vidare på sidan 55 – 57).

5 Druk op **rechts** op de **R-toets** om vanaf het begin te beginnen.

Als je een Paswoord hebt, moet je op **links** op de **R-toets** drukken om naar het Paswoord scherm te gaan. Hier kun je verder gaan met een spel wat je al eerder hebt gespeeld. (Zie pagina's 55 – 57 voor details.)

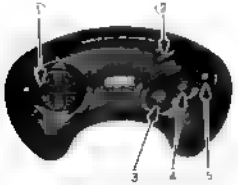
5 Paina **D-näppäintä oikealle** aloittaaksesi Eccon tutkimusmatkan alusta.

Jos Sinulla on tunnussana, paina **D-näppäintä vasemmalle** päästäksesi Tunnussanaruudulle. Siellä voit aloittaa Eccon seikkailut suurinpiirtein matkan puoliväliltä. (Katso yksityiskohdat sivulta 55 - 57.)

Take Control!

1 Directional Button (D-Button).

- Moves Ecco **right** or **left** to leave the submerged cavern at the beginning of the game. **Right** takes Ecco to the start of a new quest. **left** goes to the Password screen.
- Moves the highlight on the Password screen.
- Makes Ecco swim in any direction. Hold down the button for cruising speed, and to make Ecco leap when breaking the surface of the water. Tap the button lightly to swim slowly through dangerous passages. Press **Button C** to speed up.



Spielsteuerung

1 Richtungstaste:

- Bewegt Ecco nach **rechts** oder **links**, um die Unterwasser-Höhle am Spielanfang zu verlassen. Drücken nach **rechts** bringt Ecco zum Start einer neuen Reise, drücken nach **links** geht zum Kennwort Bildschirm.
- Bewegt die hervorgehobene Stelle im Kennwort-Bildschirm.
- Läßt Ecco in eine beliebige Richtung schwimmen. Die Taste für Reisegeschwindigkeit gedrückt halten, und um Ecco über die Wasseroberfläche springen zu lassen. Die Taste leicht antippen, um langsam durch gefährliche Passagen zu schwimmen. **Taste C** drücken, um die Geschwindigkeit zu steigern.

Aux commandes!

1 Touche direction (Touche D):

- Elle déplace Ecco à **droite** ou à **gauche** pour sortir de la grotte immergée au début de la partie. A **droite** Ecco commence une nouvelle quête, et à **gauche** il va à l'écran du mot de passe.
- Elle déplace la surbrillance sur l'écran du mot de passe.
- Elle fait nager Ecco dans n'importe quelle direction. Tenez la touche enfoncée pour **aller** à la vitesse de croisière et pour faire bondir Ecco lorsqu'il arrive à la surface de l'eau. Exercez des pressions légères pour nager lentement à travers des passages dangereux. Appuyez sur la **touche C** pour accélérer.

Toma de control

1 Botón direccional (Botón D).

- Hace mover a Ecco a **derecha** o **izquierda** y deja la caverna sumergida en el principio del juego. A la **derecha** Ecco se sitúa en el principio de una nueva búsqueda; a la **izquierda** se sitúa en la pantalla de la contraseña.
- Hace resaltar las opciones de la pantalla de la contraseña.
- Hace que Ecco nade en cualquier dirección. Mantenga presionado el botón para obtener una velocidad de crucero, así como para hacer saltar a Ecco una vez que salga a la superficie del agua. Dé un golpecito al botón para que nade lentamente por pasajes peligrosos. Presione el **botón C** para aumentar la velocidad.

Prendete il comando!

Di Direzione (Pulsante D)

- Muove Ecco a **destra** o a **sinistra** per abbandonare la grotta sommersa all inizio del gioco. A **destra** porta Ecco all inizio di una nuova ricerca, a **sinistra** va allo schermo delle parole d ordine

- Muove il cursore sullo schermo delle parole d'ordine

- Fa nuotare Ecco in qualsiasi direzione Tenete premuto il pulsante per una velocità di crociera e per far saltare Ecco quando infrange la superficie dell acqua Picchiettate lievemente il pulsante per nuotare lentamente attraverso passaggi pericolosi Premete il **pulsante C** per aumentare la velocità

Styr spelet!

Riktkulan (Styrkulan D)

- Vicka styrkulan D åt **höger** eller **vänster** för att få Ecco att ämna undervattensgrottan i början av spelet Förflytta Ecco åt **höger** för att sätta igång sökandet från början, eller åt **vänster** för att komma till lösenordsmenyn

- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att lysa upp bokstäverna och pilarna på lösenordsmenyn

- Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att få Ecco att simma i alla riktningar Håll kulan nedtryckt för att uppnå marschfart, eller för att få Ecco att hoppa när han når upp till vattenytan. Knacka lätt på kulan för att simma sakta genom farliga passager Tryck på **knappen C** för att öka farten

De Besturing!

Richting Toets (R-Toets):

- Druk op **links** of **rechts** om met Ecco de onderwatergrot te verlaten en het spel te beginnen Met **rechts** ga je met Ecco beginnen aan een nieuw avontuur **links** gaat naar het Paswoord scherm

- Beweeg hier de cursor mee op het Paswoord schrem

- Laat Ecco hiermee in elke richting zwemmen. Blijf de toets ndrukken voor normale snelheid en om Ecco een **salto** te laten maken als hij uit het water komt Druk er snel achter elkaar op om Ecco langzamer te laten zwemmen om langs gevaarlijke stukken te komen. Druk op **Toets C** om sneller te zwemmen

Ota ohjat käsiisi!

① Suuntanäppäin (D-näppäin):

- Siirtää Eccon **oikealle** tai **vasemmalle** jolta tämä pääsisi vedenalaisesta luolasta pelin alussa. Siirto **oikealle** vie Eccon uuden tutkimusmatkan alkuun ja siirto **vasemmalle** Tunnussanaruudulle

- Liikuttaa Tunnussanaruudun valaistua kohtaa

- Saa Eccon uimaan mihin tahansa suuntaan. Kun pidä näppäintä alhaalla Ecco kiitää eteenpäin ja hyppää veden pinnan rikkoessaan Paineie näppäintä kevyesti, kun haluat uida hitaasti vaarallisten väylien läpi Lisää nopeutta **C-näppäintä** painamalla

- Exits Ecco's Map and returns to the quest

- Verläßt Eccos Landkarte und kehrt zur Spielaction zurück.

- Elle sert a sortir de la carte d'Ecco et à revenir à la quête

- Hace que aparezca el Mapa de Ecco y vuelve a la busqueda.

(2 Start Button:

- Skips the opening sequence or the demo games and goes to the Title screen.
- Exits the Title screen and goes to the submerged cavern
- Exits the Password screen and starts the quest from your password level.
- Exits Ecco's Map and returns to the quest
- Pauses a game during play resumes a paused game

2 Starttaste:

- Überspringt die Anfangssequenz oder die Vorführung und geht direkt zum Titelbildschirm.
- Verläßt den Titelbildschirm und geht zur Unterwasser-Höhle
- Verläßt den Kennwort-Bildschirm und beginnt die Reise vom Kennwort-Niveau an
- Verläßt Eccos Landkarte und kehrt zur Action zurück.
- Pausiert im Spiel erneut drücken, um weiterzuspielen.

2 Touche Start:

- Elle sert à sauter la séquence d'introduction ou les jeux de démonstration et à passer à l'écran de titre.
- Elle sert à sortir de l'écran de titre et à passer à la grotte immergée
- Elle sert à sortir de l'écran du mot de passe et à commencer la quête à partir du niveau du mot de [redacted].
- Elle sert à sortir de la carte d'Ecco et à reprendre la quête
- Elle sert à faire une pause pendant la partie et à reprendre le jeu après la pause

2 Botón de inicio:

- Busca la secuencia inicial o los juegos de demostración y pasa a la pantalla del título
- Hace desaparecer la pantalla del título para pasar a la caverna sumergida
- Hace desaparecer la pantalla de la contraseña y comienza la busqueda desde su nivel de contraseña
- Hace que desaparezca el Mapa de Ecco y vuelve a la busqueda.
- Hace una pausa durante el juego y reanuda un juego con pausa.

- Esce dalla mappa di Ecco e torna alla ricerca.

- Vicka på styrkulan D för att lämna Eccos karta och fortsätta sökandet

- Verlaat Ecco's kaart en gaat door met het avontuur

- Poistuu Eccon kartalta ja palaa tutkimusmatkalle.

2 Pulsante di avvio:

- Salta la sequenza di apertura o i giochi di dimostrazione e va allo schermo del titolo.
- Esce dallo schermo del titolo e va alla grotta sommersa.
- Esce dallo schermo delle parole d'ordine e avvia la ricerca dal livello della parola d'ordine
- Esce dalla mappa di Ecco e torna alla ricerca
- Sospende momentaneamente il gioco; riprende un gioco sospeso

2 Startknappen START:

- Tryck på startknappen START för att lämna öppningsscenen eller någon av demonstrationsscenerna och komma till rubrikscenen
- Tryck på startknappen START för att lämna rubrikscenen och komma till undervattensgrottan.
- Tryck på startknappen START för att lämna lösenordsmenyn och börja sökandet från lösenordets nivå
- Tryck på startknappen START för att lämna Eccos karta och fortsätta sökandet
- Tryck på startknappen START för att ta en paus i spelet, och för att fortsätta spelet efter en paus

2 Start Toets:

- Slaat de openings- en verhaal schermen over en gaat naar het Titelscherm
- Verlaat het Titelscherm en gaat naar de onderwatergrot
- Verlaat het Paswoord scherm en gaat verder op het level van je Paswoord.
- Verlaat Ecco's kaart en gaat door met het avontuur
- Pauzeert het spel; druk nog een keer om verder te spelen.

2 Aloitusnäppäin (START).

- Hyppii alkuanimaatioiden tai pelinäytösten yli ja siirtyy Otsikkoruudulle
- Poistuu Otsikkoruudulta ja menee vedenalaiseen luolaan.
- Poistuu Tunnussanaruudulta ja aloittaa tutkimusmatkan tunnussanasi tasolta.
- Poistuu Eccon kartalta ja palaa tutkimusmatkalle
- Keskeyttää pelin ja aloittaa keskeytetyn pelin uudelleen

3 Button A (Sonar):

- Makes Ecco sing. The song ripples out in the direction Ecco is facing. Songs can call to other singers and fight off danger. (See pages 38 - 40 for more details.)
- Echoes back information about the surrounding ocean. Hold down **Button A** until Ecco's song returns. Then Ecco's Map will appear, showing important undersea features in the direction Ecco is facing. (See page 42 for more details.)
- Exits Ecco's Map and returns to the quest.

3 Taste A (Sonar):

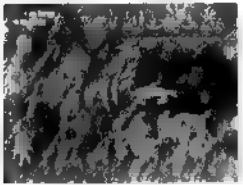
- Läßt Ecco singen. Das Lied breitet sich in die Richtung aus, in die Ecco weist. Lieder können andere Sänger rufen und Gefahren bekämpfen. (Einzelheiten siehe Seite 38 - 40.)
- Echot Information über die Ozeanumgebung zurück. Halten Sie **Taste A** gedrückt, bis Eccos Lied zurückkehrt. Dann erscheint Eccos Landkarte und zeigt wichtige Unterseemerkmale in der Richtung, in die Ecco weist. (Einzelheiten siehe Seite 42.)
- Verläßt Eccos Landkarte und kehrt zur Reise zurück.

3 Touche A (sonar):

- Elle fait chanter Ecco. Le chant produit des ondes devant lui et permet d'appeler d'autres chanteurs et d'éliminer le danger. (Voir page 38 - 40 pour plus de détails.)
- Elle renvoie des informations sur l'océan environnant. Tenez la **touche A** enfoncée jusqu'à ce que le chant d'Ecco revienne. Ensuite la carte d'Ecco apparaît et montre les caractéristiques sous-marines dans la direction d'Ecco. (Voir page 42 pour plus de détails.)
- Elle sert à sortir de la carte d'Ecco et à revenir à la quête.

3 Botón A (Sonar)

- Hace que Ecco cante. La canción hace ondas en la dirección en las que se encuentre Ecco. Las canciones pueden llamar a otros cantantes y alejar el peligro. (Consulte la página 38 - 40 para consultar más detalles.)
- Hace que se obtenga información sobre el océano circundante. Mantenga presionado el **botón A** hasta que vuelva la canción de Ecco. Entonces aparecerá el Mapa de Ecco mostrando aspectos submarinos importantes en la dirección en que se encuentre Ecco. (Consulte la página 42 para obtener más detalles.)
- Hace que salga el Mapa de Ecco y vuelve a la búsqueda.



3 Pulsante A (sonar):

- Fa cantare Ecco. La canzone forma piccole onde nella direzione in cui Ecco è rivolto. Le canzoni possono richiamare gli altri canton e respingere pericolo. (Vedete a pagina 39 - 41 per ulteriori dettagli.)

- Rimanda eco di informazioni per oceano circostante. Tenete premuto il **pulsante A** fino a che la canzone di Ecco non torna. Quindi compare la mappa di Ecco. che mostra importanti caratteristiche del mondo sommerso nella direzione in cui Ecco è rivolto. (Vedete a pagina 43 per ulteriori detagli.)

- Esce dalla mappa di Ecco e torna alla ricerca.

3 Knappen A (hydrofonknappen):

- Tryck på knappen A för att få Ecco att sjunga. Sången ljuder i den riktning Ecco är vänd för tillfället. Sångerna kan användas för att kommunicera med andra sångare, eller för att bekämpa faror med (läs vidare på sidan 39 - 41).

- Tryck på **knappen A** för att fånga in information om det omgivande havet. Håll knappen intryckt tills Eccos sång kommit tillbaka. Då visas Eccos karta, där viktiga undervattensvarelser, som befinner sig framför Ecco, syns. (läs vidare på sidan 43).

- Tryck på knappen A för att lämna Eccos karta och fortsätta sökandet

3 Toets A (Sonar):

- Laat Ecco zingen. De geluidsgolven gaan in de richting waarin Ecco kijkt. Liedjes kunnen andere zangers roepen of gevaar afwenden. (Zie pagina's 39 – 41 voor details.)

- Stuurt informatie over de omgeving terug. Blijf op **Toets A** drukken totdat het liedje terug komt. Je ziet dan Ecco's kaart, waarop belangrijke informatie staat over het gebied waar Ecco heen zwemt. (Kijk op pagina 43 voor meer details.)

- Verlaat Ecco's kaart en gaat door met het avontuur

3 A-näppäin (kaikuluotain).

- Saa Eccon laulamaan. Laulu värähtelee Eccon kulkusuuntaan. Laulut voivat kutsua muita laulajia ja karkottaa vaaran. (Katso lisätiedot sivuilta 39 - 41.)

- Tuo tietoa ympäröivästä merestä. Pidä **A-näppäin** alhaalla, kunnes Eccon laulu palaa. Sen jälkeen tulee ruutuun Eccon kartta, josta näet vedenalaisen maailman tiedot Eccon kulkusuuntaan nähden. (Katso lisätiedot sivulta 43.)

- Poistuu Eccon kartalta ja palaa tutkimusmatkalle

- Exits any text screen.
- Erases a letter on the Password screen.

④ Button B (Charge):

- Makes Ecco dart forward in a short-range, high-speed attack. Ecco can charge schools of small fish to grab food, or attack enemies to make them dissolve.
- Exits Ecco's Map and returns to the quest.
- Enters a letter on the Password [redacted].

- Verläßt jeden Textbildschirm.
- Löscht einen Buchstaben im Kennwort-Bildschirm.

④ Taste B (Angreifen):

- Läßt Ecco schnell eine kurze Strecke vorwärtsschießen. Ecco kann sich damit kleine Fische aus Schwärmen holen, um sie zu essen, oder Feinde angreifen, um sich zu verteidigen.
- Verläßt Eccos Landkarte und kehrt zur Reise zurück.
- Gibt einen Buchstaben im Kennwort-Bildschirm ein.

- Elle sert à sortir de n'importe quel écran de texte.
- Elle efface une lettre sur l'écran du mot de passe.

④ Touche B (charge):

- Elle fait foncer Ecco en avant dans une attaque courte et fulgurante. Ecco peut charger des bancs de petits poissons pour se nourrir ou attaquer des ennemis pour les réduire en miettes.
- Elle sert à sortir de la carte d'Ecco et à revenir à la quête.
- Elle sert à entrer une lettre sur l'écran du mot de passe.

- Hace que aparezca cualquier pantalla con textos.
- Borra una letra en la pantalla de la contraseña.

④ Botón B (Ataque):

- Hace que Ecco se mueva hacia adelante atacando a corto alcance y a gran velocidad. Ecco puede arremeter contra bancos de alevines para hacerse con comida o atacar a enemigos para hacer que se disuelvan.
- Hace que aparezca el Mapa de Ecco y vuelve a la búsqueda.
- Hace que aparezca una letra en la pantalla de la contraseña.

⑤ Button C (Speed Swim):

- Pumps up Ecco's swimming speed. Press the button repeatedly, and then hold it down to maintain speed.

⑤ Taste C (Schnellschwimmen):

- Steigert Eccos Schwimmgeschwindigkeit. Die Taste wiederholt drücken und dann gedrückt halten, um die Geschwindigkeit beizubehalten.

⑤ Touche C (nage rapide)

- Elle accélère la vitesse de nage d'Ecco. Exercez des pression répetées sur la touche puis tenez-la enfoncée pour maintenir la vitesse.

⑤ Botón C (Natación rápida):

- Impulsa la velocidad de propulsión de Ecco. Presione varias veces el botón y luego manténgalo presionado para obtener una velocidad constante.

- Esce da qualsiasi schermo di testo.
- Cancella una lettera sullo schermo delle parole d'ordine

4 Pulsante B (per attaccare).

- Fa guizzare Ecco in avanti in un attacco a breve raggio e ad alta velocità. Ecco può attaccare banchi di piccoli pesci per catturare cibo, o attaccare nemici per dissolverli
- Esce dalla mappa di Ecco e torna alla ricerca.
- Immette una lettera sullo schermo delle parole d'ordine

- Tryck på knappen A för att lämna någon av textscenerna.
- Tryck på knappen A för att stryka en bokstav på lösenordsmenyn.

4 Knappen B (attackknappen):

- Tryck på knappen B för att få Ecco att med hög fart kasta sig framåt en bit. Ecco kan attackera stim av småfisk för att rofia åt sig mat, eller antalla och förgöra fiender
- Tryck på knappen B för att lämna Eccos karta och fortsätta sökandet.
- Tryck på knappen B för att skriva ut en bokstav på lösenordsmenyn

- Verlaat elk tekst scherm.
- Wist een letter op het Paswoord scherm.

4 Toets B (Aanvallen):

- Laat Ecco vooruit schieten bij een korte-afstand, hoge-snelheids-aanval Ecco kan een school kleine vissen aanvallen om op te eten of om vijanden aan te vallen om ze al te schrikken
- Verlaat Ecco's kaart en gaat door met het avontuur
- Voert een letter in op het Paswoord scherm.

- Poistuu kaikilta tekstiruuduilta.
- Pyyhkii kirjaimen Tunnussanaruudulta

4) B-näppäin (hyökkäys):

- Saa Eccon kiitämään eteenpäin lyhyessä pikahyökkäyksessä Ecco voi hyökätä pienten kalaparvien kimppuun ja saada täten syötävää tai hajottaa vihollisia hyökkäämällä niiden kimppuun
- Poistuu Eccon kartalta ja palaa tutkimusmatkalle
- Syöttää kirjaimen Tunnussanaruudulla.

5 Pulsante C (velocità di nuoto):

- Aumenta la velocità con cui Ecco nuota Premete il pulsante ripetutamente e quindi tenetelo premuto per mantenere la velocità

5 Knappen C (hastighetsknappen):

- Tryck på knappen C för att få Ecco att simma fortare Tryck flera gånger på knappen, och håll den sedan nedtryckt för att behålla farten.

6 Toets C (Snel Zwemmen):

- Ecco gaat hiermee sneller zwemmen Druk achter elkaar op de toets en blijf hem indrukken om de snelheid te houden

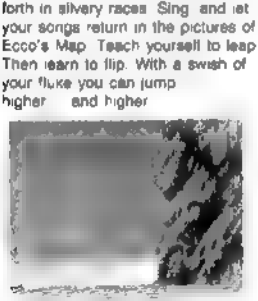
6) C-näppäin (pikauinti):

- Lisää Eccon uintinopeutta. Paina näppäintä useita kertoja ja pidä se sitten alhaalla tasaisen nopeuden ylläpitämiseksi

- Makes Ecco flip. Use the **D-Button** to make Ecco swim toward the surface, then press **Button C** when Ecco jumps. The faster Ecco is going, the more spectacular the spin jump will be.
- Enters a letter on the Password screen.

Disaster!

Live a dolphin's carefree life in the pleasant waters of Ecco's home. Splash and play! Dive deep to explore the curiosities of sea life on the ocean bed. Speed back and forth in silvery races. Sing, and let your songs return in the pictures of Ecco's Map. Teach yourself to leap. Then learn to flip. With a swish of your fluke you can jump higher — and higher.



- LÄßt Ecco einen Überschlag machen. Verwenden Sie die **Richtungstaste**, um Ecco zur Oberfläche schwimmen zu lassen, und drücken dann **Taste C**, wenn Ecco springt. Je schneller sich Ecco bewegt, desto beeindruckender sieht sein Salto aus.
- Gibt einen Buchstaben im Kennwort-Bildschirm ein.

Eine Katastrophe!

Leben Sie das Leben eines sorgenlosen Delphins in den angenehmen Gewässern, die Ecco sein Zuhause nennt. Spritzen und Spielen! Tief tauchen, um sich die Lebewesen der Tiefe genauer anzuschauen. Mit Freunden um die Wette schwimmen. Singen, und die Lieder als Echos auf der Landkarte zurückkommen sehen. Lernen Sie wie man springt. Lernen Sie dann wie man einen Überschlag springt. Mit einem Flossenschlag können Sie höher springen — und noch höher.

- Elle fait culbuter Ecco. Utilisez la **touche D** pour le faire nager vers la surface, puis appuyez sur la **touche C** lorsqu'il saute. Plus il va vite, plus la pirouette est spectaculaire.
- Elle sert à entrer une lettre sur l'écran du mot de passe.

Désastre!

Vous vivez comme un dauphin, insouciant dans les eaux accueillantes de la demeure d'Ecco. Ebattez-vous, jouez! Plongez profondément pour explorer les curiosités au fond de la mer. Faites des courses effrénées dans un tourbillon argenté. Chantez et observez le retour de votre chant sur la carte d'Ecco. Apprenez à sauter hors de l'eau et à faire des pirouettes en l'air. D'un coup puissant de votre queue, vous pouvez sauter encore plus haut.

- Hace que Ecco aletee. Utilice el **botón D** para hacer que Ecco nade hacia la superficie; luego presione el **botón C** cuando Ecco salte. Cuanto más rápido vaya más espectacular será el salto que dé.
- Introduce una letra en la pantalla de la contraseña.

Desastre

Experimente cómo es la vida de un despreocupado delfín en las plácidas aguas del hogar de Ecco. Chapotee y juegue. Sumérjase en las profundidades y explore las curiosidades de la vida marina en el océano. Acelere hacia atrás y adelante en carreras plateadas. Cante y deje que sus canciones vuelvan en forma de dibujos en el Mapa de Ecco. Aprenda a saltar y a mover las aletas. Con un latigazo de su aleta usted podrá volar cada vez más alto.

- Fa saltare Ecco nell'aria. Usate il **pulsante D** per far ruotare Ecco verso la superficie, quindi premete **pulsante C** quando Ecco salta. Più veloce è l'andatura di Ecco, più spettacolare sarà il salto mortale.

- mmette una lettera sullo schermo delle parole d ordine

- Tryck på knappen C för att få Ecco att snärta med stjärtfenan. Använd **styrkulan D** till att få Ecco att simma mot ytan, och tryck sedan på **knappen C** när Ecco hoppar. Ju fortare Ecco simmar desto mer spektakulärt blir hans spinnhopp.

- Tryck på knappen C för att skriva ut en bokstav på lösenordsmenyn

- Laat Ecco salto's maken. Zwem met de **R-toets** naar de oppervlakte en druk op **Toets C** als hij springt. Hoe hoger zijn snelheid is, hoe mooier de salto van Ecco is.

- Voert een letter in op het Paswoord scherm

- Saa Eccon lentämään. Käytä **D-näppäintä** saadaksesi Eccon uimaan pintaa kohden ja paina **C-näppäintä** silloin kun Ecco hyppää. Mitä nopeammin Ecco liikkuu, sitä mahtavampi on kierrehyppy.

- Syöttää kirjaimen Tunnussanaruudulla.

Disastro!

Vivete una spensierata vita da delfino nelle placevoli acque della casa di Ecco. Sguazzate e giocate! Vi immergete profondamente per esplorare le curiosità della vita marina sul letto dell'oceano. Andate a tutta velocità avanti e indietro nelle correnti argentate. Cantate e lasciate che le vostre canzoni tornino nelle immagini della mappa di Ecco. Insegnate a voi stessi come saltare. Quindi imparate a saltare nell aria. Con un colpo di coda, potete saltare più in alto e ancora più in allo

Katastrof!

Lev ett bekymmerslöst delfinliv i Eccos hemtrakters behagliga vatten. Plaska och lek! Dyk djupt ner för att utforska det besynnerliga havslivet på havets botten. Störta fram och tillbaka och glans likt silver. Sjung, och låt sången återkomma i bilderna på Eccos karta. Lär dig hoppa. Lär dig sedan hur man snärtar med stjärtfenan. Med en bra snärt kan du hoppa högre och högre.

Een Ramp!

Dolfijnen hebben een heerlijk leventje in het water. Lekker zwemmen en spelen! Duik naar de diepte om allerlei eigenaardigheden onderwater te ontdekken. Race heen en weer in spannende wedstrijden. Zing en laat de echo je vertellen hoe de omgeving eruit ziet. Maak mooie sprongen. Met een harde slag met je staart kom je steeds hoger en hoger.

Tuho!

Vietä delfiinin huoletonta elämää miellyttävillä Eccon kotivesillä. Polskutiele ja leiki! Sukella syvälle ja tutki, meren pohjan ihmeellisyyksiä. Kuidä edestakaisin ja kilpaile. Laula ja anna laulujesi palata Eccon kartan kuviin. Opettele hyppäämään. Ja opettele lentämään. Jos olet onnekas, pystyt hyppäämään korkeammalle ja korkeammalle.

Wham! The sky flashes red. A great wind of water rips everything upward, tearing the life out of the sea. Up they whirl — singers and shells and all that moves in the ocean. They twist in a spinning funnel, swirling skyward, and they're gone.

Just as suddenly, silence descends. Only you, Ecco, are left alone in the watery emptiness that now seems far too big. As you dart here and there, searching the surface and plunging to the bottom, you realize the terrible truth: Everyone has vanished.

Wumm! Der Himmel wird blutrot. Ein Riesensturm reißt alles nach oben, und nimmt alle Meereslebewesen mit sich. Und sie wirbeln nach oben — die Sänger und die Muscheln und alles, was vorher im Ozean lebte. Sie drehen sich in einem wirbelnden Strudel nach oben, und weg sind sie!

Und plötzlich ist alles ganz still. Nur Sie, Ecco, sind übrig, alleine in der wässrigen Leere die jetzt ganz riesengroß erscheint. Sie schwimmen hierhin und dorthin, suchen die Oberfläche ab, und tauchen zum Meeresboden. Und dann erkennen Sie die traurige Wahrheit: Sie sind ganz allein.

Badaboum! Le ciel est zébré de rouge. Une énorme rafale de vent déchire la mer et emporte toute la vie marine. Les chanteurs, les Encoquillés et tous les êtres de l'océan tournoient en l'air dans un tourbillon s'élevant jusqu'au ciel avant de disparaître.

Tout aussi brusquement, le silence tombe. Il ne reste plus que vous, Ecco, seul dans le vide aquatique qui paraît maintenant beaucoup trop vaste. Vous fouillez partout, de la surface jusqu'au fond, avant de réaliser la terrible vérité: tout le monde a disparu.

¡Zas! El cielo emite destellos rojos. Un poderoso remolino levanta todo hacia arriba y todas las criaturas marinas salen despedidas hacia la superficie. Una vez fuera, dan vueltas, tanto los cantantes como los caparazones y todo aquello que se mueve en el océano. Se retuercen en una rotación en forma de embudo, dirigiéndose hacia el cielo y desaparecen.

De repente se hace el silencio. Solamente se queda usted, Ecco, en un inmenso vacío. A medida que se precipita desesperadamente en busca de la superficie y sumergiéndose hasta el fondo, se da cuenta de la cruda realidad: todo el mundo ha desaparecido.

Wham! Il cielo lampeggia rosso! Un gran vento d'acqua risucchia ogn cosa, strappando fuori la vita dal mare. Turbinano in alto cantori e conchiglie e tutto ciò che si muove nell'oceano. Girano in un imbuto mulinante, girano vorticosamente verso il cielo e non ci sono più!

Improvvisamente cala il silenzio. Solo voi, Ecco, siete rimasti, soli nel vuoto dell'acqua che ora sembra così grande e troppo! Guizzate qua e là, alla ricerca della superficie e vi immergete sul fondo realizzando la terribile verità. Tutti sono scomparsi.

Pang! Himlen blixtrar röd. En kraftig vattenvåg rycker upp allting och drar iväg med allt havsliv. Upp flyger sångare och musslor och allt annat som rör sig i havet. Alla virvlar runt i något som liknar en snurrande tratt. De virvlar upp mot skyarna, och försvinner!

Endast en plötslig tystnad blir kvar. Det är bara du, Ecco, som har lämnats kvar, ensam i ett tomt hav som nu tycks alltför stort. När du störtar fram här och där, letar längs vattenytan och dyker ner till bottnen, så inser du den hemska sanningen: alla har försvunnit!

Boem! Ineens is de lucht rood gekleurd. Harde wind zuigt alles naar boven, al het leven verdwijnt uit de zee. Alles gaat de lucht in — zangers en scheipen en nog veel meer. Ze verdwijnen met een werveiwind in het niets!

Ineens is het doodstil. Jij bent de enige die achter is gebleven in een grote, lege zee. Je zwemt wat heen en weer. Je zoekt de oppervlakte en de bodem af en ineens kom je tot een verschrikkelijke ontdekking: je bent helemaal alleen.

Pam! Taivas vilkkuu punaisena. Voimakas vesivirta nuhtelisee kaiken ylöspäin, repien elämän merestä. Kaikki pyörii ylöspäin — laulajat, simpukat, kaikki mikä liikkuu meressä. Ne kääntyvät ja väänty vät kierresuppilossa, kieppuen ylöspäin, kunnes ne katoavat!

Aivan yhtä akkia laskeutuu hiljaisuus. Vain Sinut, Ecco, on jätetty yksin vesityhjyyteen, mikä nyt näyttää aivan liian suurelta. Syöksyt sinne ja tänne, etsit pintaa ja sukellat pohjaan. Tajuat kauhean totuuden: Kaikki ovat poissa.

Who or what has taken your family? Where have they gone? And why were you spared?

Your wandering begins. No matter how long it takes, or where it takes you, you must find your pod. You will leave this once-safe harbor and travel as far as you need to go — even to the ends of the earth.

There is still a great deal to learn, to puzzle through and to conquer on your immense journey. Find the channel that leads away and start your quest!

Wer oder was hat Ihre Familie geraubt? Wo sind sie alle hin? Und warum sind nur Sie übriggeblieben?

Ihre Suche beginnt. Egal, wie lange sie dauert oder wo sie Sie hinführt. Sie müssen Ihre Familie finden. Sie werden diese einst sichere Bucht verlassen und so weit reisen wie erforderlich — wenn nötig bis zum Ende der Welt.

Es gibt noch eine Menge zu lernen, zu erforschen und zu bekämpfen auf Ihrer langen Reise. Finden Sie den Kanal, der aus der Bucht herausführt, und los geht es!

Qu'est-ce qui a emporté les membres de votre famille? Où sont-ils? Et pourquoi avez-vous été épargné?

Votre errance commence. Ça prendra le temps qu'il faudra mais vous devez retrouver les vôtres. Vous allez quitter ce qui fut un gîte paisible et voyager au loin jusqu'au bout du monde s'il le faut.

Vous avez encore beaucoup à apprendre, à découvrir et à conquérir pendant votre long voyage. Trouvez le canal qui mène à la sortie et commencez votre quête!

¿Quién o qué ha secuestrado a su familia? ¿Dónde han ido a parar? Y ¿por qué le había salvado la vida a él?

Comienzan las preguntas independientemente de cuánto dure o de dónde le lleve usted debe encontrar a su manada. Tendrá que abandonar el puerto que antaño fue un lugar seguro para ponerse a viajar hasta donde haga falta – incluso hasta los confines de la tierra.

Todavía queda mucho que aprender que aclarar y mucho que conquistar en ese viaje sin precedentes. Encuentre el canal que le conduzca y empiece la búsqueda.

Chi o cosa ha preso la vostra famiglia? Dove sono andati? E perché voi siete stati risparmiati?

Comincia il vostro vagabondaggio Non importa quanto ci vorrà e dove vi porterà, dovete trovare il vostro branco Lasciate questo rifugio sicuro e viaggiate lontano, fin dove è necessario andare anche fino alla fine della terra.

C è ancora tanto da imparare, da risolvere e da conquistare n questo immenso viaggio Trovate il canale che vi conduce lontano. e cominciate la vostra ricerca!

Vem eller vad har tagit din familj? Var har familjen tagit vägen? Varför blev du skonad?

Här börjar din resa Du måste finna din flock, oavsett hur lång tid det tar eller vart sökandet för dig. Du kommer att lämna denna, en gång så säkra, hemmahamn för att resa så långt det är nödvändigt, även om det blir till världens ände

Du har ännu mycket att lära och många problem att fundera över och besegra under din oändliga resa Leta reda på den strömfåra som leder bortåt, och börja sökandet!

Wie of wat heeft jouw familie meegenomen? Waar zijn ze heen? Waarom ben jij alleen achtergebleven?

Jouw zoektocht begint Het maakt niet uit hoelang je erover doet of waar je heen moet gaan, je moet jouw school terugvinden. Verlaat deze — ooit — veilige plaats en ga op zoek, zelfs als je helemaal naar het einde van de wereld moet zwemmen

Je moet tijdens je reis nog een heleboel dingen leren en veel ontdekken. Zoek de weg naar buiten en begin aan je zoektocht!

Kuka tai mikä on vienyt perheesi? Mihin he ovat menneet? Ja miksi Sinut säästettiin?

Vaelluksesi alkaa Ei väliä kuinka kauan se kestää tai mihin se Sinut johtaa, Sinun täytyy löytää parvesi. Jätät tämän kerran niin turvallisen salaman ja matkaat niin kauas kuin on tarpeellista — vaikka maailman äärin asti

On vielä paljon opittavaa ratkaistavaa ja valloitettavaa hyvin pitkällä matkallasi Etsi kanava joka pitkin pääset pois ja aloita tutkimusmatkasi!

Surviving the Seas

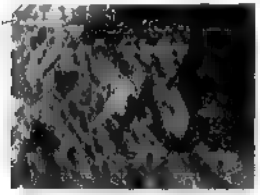
Staying Healthy

1 Health Meter

Like fish and coral, dangers abound in the open seas. Many things can and will hurt you, and when they do, you lose strength. If your health runs out, you'll sink to the ocean depths, and you'll have to start the level [illegible]

To stay healthy:

- Charge into a school of small fish for food
- Find healing clams, known as the Shelled Ones. Figure out how to get and use their energizing gifts



Überleben in der See

So bleiben Sie gesund

1 Gesundheitsmesser

Neben Fischen und Korallen, gibt es im offenen Meer auch eine Reihe von Gefahren. Viele Dinge können und werden Ihnen wehtun und dabei verlieren Sie jedesmal an Stärke. Wenn Ihre Gesundheit ganz aufgebraucht ist, dann sinken Sie auf den Meeresboden und Sie müssen Ihre Reise von neuem beginnen.

Zum Gesundbleiben:

- Holen Sie sich Essen aus Schwärmen von kleinen Fischen
- Finden Sie heilende Muscheln, bekannt als Gesundheitsmuscheln. Lernen Sie, wie man sie bekommt und verwendet

Survie dans la mer

En bonne santé

1 Reservoir de santé

Comme les poissons et les coraux, les dangers abondent dans la mer. Beaucoup de choses peuvent vous blesser et vous faire perdre de la force. Si vous perdez la santé, vous coulerez à pic et vous devrez recommencer le jeu depuis le début.

Pour rester en bonne santé:

- Chargez dans un banc de petits poissons pour chercher pitance
- Trouvez des clams curatifs que l'on appelle les Encoquillés. Découvrez comment utiliser leurs vertus énergisantes.

Supervivencia en los [illegible]

Cómo estar en forma

1 Medidor de salud

Al igual que los peces y el coral abundan en los mares abiertos, también hay peligros. Hay muchas cosas que pueden y que de hecho le producirán heridas y, una vez que esto suceda, usted perderá energías. Si su salud se resiente, se hundirá en las profundidades oceánicas y tendrá que comenzar de nuevo el nivel.

Cómo mantenerse en forma:

- Arremeta contra un banco de peces pequeños para alimentarse
- Busque almejas sanadoras, los llamados caparazones. Planee la forma de conseguir y utilizar su energía.

Sopravvivere nel mare

Per rimanere in forma

1 Misuratore di energia

Come pesci e coralli, i pericoli abbondano in mare aperto. Molte cose possono urtarvi e vi urtano, e quando accade, perdete forza. Se la vostra energia si esaurisce affondate negli abissi dell'oceano e dovete ricominciare da capo il livello.

Att överleva i havet

Att vara frisk

1 Friskhetsmätare

Likt fiskar och koraller så vimlar det också av faror ute på det öppna havet. Det finns många ting som kan, och kommer att, skada dig. När dom gör det, så kommer du att förlora styrka. Om din friskhet tar slut, så kommer du att sjunka ner i havsdjupet, och blir sedan tvungen att börja om från början av samma nivå.

Overleven in Zee

Gezond Blijven

1 Krachi Meter

In de open zee zijn vele gevaren, zoals vissen en koralen. Ze kunnen jou schade toebrengen en als ze dat doen, verkes je krachi. Als je geen krachi meer hebt, zink je naar de bodem van de zee en moet je het level opnieuw beginnen.

Miten pysyä hengissä merillä

Miten pysyä terveenä

1 Terveysmittari

Vaaroja löytyy ulkomeriltä yhtä paljon kuin kaloja ja korallejakin. Monet niistä pystyvät vahingoittamaan sinua ja kun näin käy, menetät voimaa. Jos terveysmittarisi nollautuu, vajoat meren syvyyksiin. Sillloin Sinun täytyy aloittaa uudelleen samalla

Per rimanere in forma:

- Attaccate banchi di pesci piccoli per il cibo
- Trovate i molluschi medicamentosi, conosciuti come "conchiglie tenere". Capite come ottenere ed usare i loro doni che infondono energia.

Hur du håller dig frisk:

- Skaffa mat genom att attackera ett stim av småfisk
- Leta reda på läkande mussior. Lista ut hur du ska göra för att komma åt, och utnyttja, deras energigivande gåvor.

Om Sterk te Blijven:

- Val een school vissen aan om ze op te eten
- Zoek de genezende oesters beter bekend als de Schalp Dingen. Zoek uit, hoe je ze in jouw voordeel kunt gebruiken

Näin pysyt terveenä:

- Hanki ruokka hyökkäämällä pikkukalojen parveen
- Etsi parantavia simpukoita, jotka tunnetaan nimellä Kuoreliset ötukset. Mieti, miten saat ja käytät niiden voimia antavia lahjoja

Keep yourself healthy or you'll soon be overcome by the next lurking or attacking foe

2 The Shelled Ones

Breathing

1 Breath Meter

You need to breathe to stay alive You can dive to the deepest parts of the ocean, and into the darkest waters but you must always be close to air Without it, your breath ebbs away If you run out of breath your questing ends and you must start the level over

Halten Sie sich gesund, oder Sie fallen schon bald dem nächsten lauernden Feind zum Opfer

2 Gesundheitsmuscheln

Atmen

1 Atemmesser

Sie müssen atmen um am Leben zu bleiben. Sie können bis zum Meeresboden abtauchen und in den dunkelsten Gewässern schwimmen, aber Sie müssen immer nahe genug an der Luft bleiben. Ohne Luft verschwindet schnell Ihre Gesundheit. Wenn Sie keine Luft mehr haben, ist Ihre Suche zu Ende, und Sie müssen die Spielstufe von neuem beginnen

Restez en bonne santé, sinon vous serez bientôt abattu par le prochain ennemi tapi ou attaquant

2 Les Encoquillés

Respiration

1 Réservoir d'air

Vous avez besoin de respirer pour vivre Vous pouvez plonger jusqu'au plus profond de l'océan et dans les eaux les plus sombres, mais vous devez toujours être près d'une source d'air Sans air, votre énergie baisse lorsque vous n'avez plus d'air, votre quête s'achève et vous devez recommencer la partie

Manténgase en forma o pronto se verá resentido en el siguiente escondite o por el próximo enemigo que le ataque

2 Caparazones

Respiración

1 Medidor de la respiración

Usted necesita respirar para vivir Puede bucear hasta lo más profundo del océano y en las aguas más oscuras pero siempre tiene que estar cerca del aire Sin aire su respiración se debilita Si se queda sin aliento, cesará la búsqueda y tendrá que empezar de nuevo el nivel

2

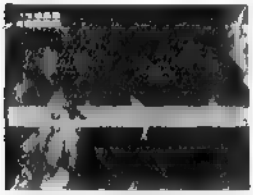
Tenetevi in forma o sarete subito sopraffatti dal nemico successivo che sta in agguato o che vi attacca

2 Conchiglie tenere

Per respirare

1 Misuratore di aria

Dovete respirare per rimanere vivi. Potete immergervi negli abissi più profondi dell'oceano e nelle acque più buie ma dovete essere sempre vicino all'aria. Senz'aria il vostro fiato vien meno. Se esaurite l'aria, la ricerca termina e dovete ricominciare da capo... livello.



Håll dig frisk för att inte besegras av nästa fiende som ligger på lur eller som anfaller dig.

2 Mussior

Att andas

1 Andningsmätare

Du måste andas för att hålla dig vid liv. Du kan dyka ner till havets djupaste delar, och i de mörkaste vatten, men du måste hela tiden se till att det finns luft i närheten. Utan luft kommer du att sakta förlora andningen. Om andningen tar slut så tar sökandet slut och du måste börja om från början av nivån.

Blijf altijd sterk genoeg, want anders word je snel verslagen door de eerste de beste vijand

2 De Schelp Dingen

Ademhalen

1 Adem Meter

Je hebt lucht nodig om te overleven. Je kunt helemaal naar beneden duiken, tot in de donkerste gedeeltes van de zee, maar je moet wel bij lucht in de buurt blijven. Als je geen adem meer hebt, verlies je een leven en moet je het level opnieuw beginnen.

Pidä itsesi terveenä. Muuten seuraava väijyvä tai hyökkäävä vihollinen saa Sinusta yliotteen

2 Kuoreilisel otukset

Hengittämiten

1 Hengitysmittari

Sinun täytyy hengittää pysyäksesi elossa. Voit sukeltaa meren syvimpiin osiin ja pimeimpiin vesiin mutta Sinun tulee aina olla lähellä raitista ilmaa. Ilman sitä hengityksesi loppuu. Jos et pysty hengittämään tutkimusmatkasi loppuu ja Sinun täytyy aloittaa uudelleen samalta tasolta.

You can breathe in two ways:

- Leap out of the water, either into the open air or into an air pocket you find in the rocky submerged caverns. You'll regain full breath immediately. (See page 42 for help on finding air pockets.)

- Push your nose above water, especially in tight submerged pockets where you can't jump. You gradually recover breath. Try to regain full breath, but stay on watch for dangers that may force you to move on before your breath meter is full.

Keep your lungs filled with life-giving breath. Never take a chance on getting caught without an air supply.

Sie können auf zwei Weisen

- Springen Sie aus dem Wasser entweder in die offene Luft oder in eine Luftblase, die Sie in Unterwasser-Höhlen finden. Ihr Luftvorrat wird dabei sofort wieder voll aufgefüllt. (Einzelheiten zum Finden von Luftblasen siehe Seite 42.)

- Stecken Sie Ihre Nase aus dem Wasser, besonders in flachen unterseeischen Luftblasen, wo man nicht springen kann. Dabei sammeln Sie langsam Luft an. Versuchen Sie, so viel Luft wie möglich zu atmen, aber Sie müssen gleichzeitig auf Gefahren achten. Sie können gezwungen sein, weiterzuschwimmen, bevor Sie voll durchgeatmet haben.

Halten Sie Ihre Lungen immer mit lebenserhaltender Luft gefüllt. Lassen Sie sich nie ohne ausreichenden Luftvorrat erwischen.

Vous pouvez respirer de deux manières:

- Bondissez hors de l'eau, soit en l'air soit dans une poche d'air que vous trouvez dans des grottes rocheuses immergées. Vous faites immédiatement le plein d'air. (Voir page 42 pour en savoir plus sur les poches d'air.)

- Poniez votre nez hors de l'eau, en particulier dans des petites poches d'air ou vous ne pouvez pas sauter. Vous retrouvez graduellement votre souffle. Essayez de faire le plein d'air, mais faites attention aux dangers qui peuvent vous forcer à avancer avant d'avoir fini.

Remplissez vos poumons d'air nécessaire à la vie. Ne prenez pas le risque de rester coincé sans réserve d'air.

Usted podrá respirar de dos formas:

- Salte fuera del agua, bien sea al aire libre o en algún rincón que encuentre en las cavernas sumergidas. Inmediatamente recuperará el aliento. (Consulte la página 42 para obtener una ayuda sobre cómo encontrar bolsas de aire.)

- Saque el hocico del agua, sobre todo en bolsas sumergidas muy estrechas en las que no pueda saltar. Poco a poco recuperará la respiración. Intente recuperar la respiración normal pero esté atento a los peligros que le pueden obligar a trasladarse antes de que su medidor de respiración esté lleno.

Mantenga sus pulmones cargados de aire. Nunca permita que le cojan estando sin suministro de aire.

Potete respirare in due modi:

- Balzando fuori dall acqua sia all aria aperta che nelle riserve d aria che trovate nelle grotte di roccia sommerse. Riguadagnate immediatamente un pieno d aria (Vedete a pagina 43 per un'aiuto a trovare riserve d aria)

- Mettendo il naso fuori dall'acqua, specialmente in cavità sommerse strette dove non potete saltare Recupererete aria gradualmente Cercate di recuperare un pieno d aria ma state in guardia per pericoli che possono costringervi a spostarvi prima che il misuratore d aria sia pieno.

Tenete i polmoni pieni di aria che da vita. Non correte mai il rischio di essere colti di sorpresa senza rifornimento d'aria

Två sätt att andas på:

- Hoppa upp ur vattnet, antingen upp i friska luften, eller också in i en ufficka som du hittat i någon av de klippiga undervattensgrottorna Du återfår genast full andning (gå till sidan 43 för att se hur du kan hitta luftfickorna).

- Stick bara upp nosen ovanför vattenytan, särskilt i trånga luftfickor under vattnet där du inte kan hoppa. Du återfår gradvis andningen. Försök att uppnå full andning men var på din vakt mot faror som kan tvinga dig att ge dig av innan din andningsmätare är full

Behåll lungorna fyllda med livsgivande luft, och riskera aldrig att bli utan luftförråd

Je kunt op twee manieren ademhalen:

- Spring uit het water aan de oppervlakte of in een luchtbel in een onderwatergrot Je krijgt dan weer een volle Adem meter (Kijk op pagina 43 voor informatie over de luchtbellen)

- Duw je neus boven water, vooral in luchtbellen die te klein zijn om erin te springen Je krijgt kleine beetjes lucht. Probeer de Adem meter helemaal te vullen, maar pas ondertussen wel op voor gevaren die je aanvallen voordat je Adem meter gevuld is.

Blijf je longen vullen met adem. Zorg ervoor dat je nooit zonder luchtvoorraad komt te zitten.

Voit hengittää kahdella tavalla:

- Hyppää ulos vedestä, joko ulkoilmaan tai ilmataskuun, jonka löydät vedenalaisista kivikkoisista luolista Hengityksesi on taas normaali (Katso sivulta 43 miten löydät ilmataskut)

- Työnnä nenäsi vedenpinnan yläpuolelle, erityisesti ahtaissa vedenalaisissa taskuissa, missä et voi hypätä Hengityksesi palaa vähitellen normaaliin. Yritä saada hengityksesi täysin normaaliksi, mutta varo vaaroja, jotka saattavat pakottaa Sinut liikkeelle jo ennen kuin hengitysmittarisi on täysi.

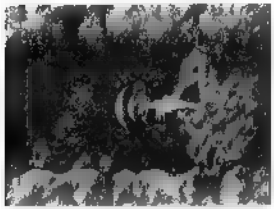
Pidä keuhkosi täynnä elämää antavaa henkeä. Älä koskaan joudu ilmeliekään kiinnijouturnista ilman ilmavarastoa

Singing

Use your dolphin songs to survive and thrive on your long journey. Sing to the sea life, to other singers and shells, to Glyphs (see pages 44 – 46) and to anything you don't understand. Learn to listen to your songs; they all have different meanings.

Songs are powerful. They can:

- Call to other singers, who will respond with songs of their own. You may get clues, pleas for help or important directions. (Press **Button A** to exit a message screen.)



Singen

Verwenden Sie die Delphingesänge, um zu überleben und auf Ihrer langen Reise erfolgreich zu sein. Singen Sie zu Meeresbewohnern, zu anderen Sängern, zu Muscheln, zu Glyphen (siehe Seite 44 – 46) und zu allem, was Sie nicht verstehen. Lernen Sie, Ihre Lieder zu verstehen; sie haben alle verschiedene Bedeutungen.

Lieder sind mächtig. Sie können:

- Andere Sänger rufen, die mit ihren eigenen Liedern antworten. Sie können Hinweise erhalten, Hilferufe hören oder wichtige Informationen bekommen. (**Taste A** drücken, um einen Mitteilungsbildschirm zu verlassen.)

Le chant

Servez-vous de votre chant de dauphin pour survivre et vous protéger pendant votre long voyage. Chantez aux êtres marins, aux autres chanteurs et aux coquillages, aux Glyphes (voir page 44 – 46) et à tout ce que vous ne comprenez pas. Apprenez à écouter avec vos chants; ils ont tous des significations différentes.

Les chants sont puissants. Ils peuvent:

- Appeler d'autres chanteurs, qui répondront avec leurs propres chants. Vous pouvez recevoir des indications, des appels à l'aide ou des informations importantes. (Appuyez sur la **touche A** pour sortir d'un écran de message.)

Canto

Utilice sus canciones para sobrevivir y tener suerte en su larga travesía. Cántele a la vida marina, a otros cantantes y a los caparazones, a los glifos (consulte la página 44 – 46) y a cualquier cosa que no entienda. Aprenda a escuchar sus canciones; todas ellas tienen significados distintos.

Las canciones son eficaces. Pueden:

- Llamar a otros cantantes que responderán con sus propias canciones; usted podrá obtener pistas, llamadas de ayuda o direcciones importantes. (Presione el **botón A** para que salga una pantalla con un mensaje.)

Per cantare

Usate le canzoni dei delfini per sopravvivere durante il vostro lungo viaggio. Cantate alla vita del mare agli altri cantori e alle conchiglie, ai glyph (vedete a pagina 45 – 47) e a qualsiasi cosa non capite. Imparate ad ascoltare le vostre canzoni hanno tutte significati diversi.

Att sjunga

Sjung dina delfinsånger för att överleva och må bra under din långa resa. Sjung för livet i havet, för andra sångare, för mussior och glyfer (se sidan 45 – 47), och för allt du inte förstår. Lär dig att lyssna till dina egna sånger. De har alla olika betydelser.

Zingen

Gebruik je dolfijnenliedjes om tijdens je reis te overleven. Zing voor dieties, andere zangers en schelpen, voor Glyphs (zie pagina's 45 – 47) en voor al het andere dat je niet begrijpt. Luister naar je liedjes, want elk liedje heeft een andere betekenis.

Laulaminen

Käytä delfiinilaulujasi pysyäksesi hengissä ja menestyäksesi pitkällä matkalla. Laula meren elämälle, muille laulajille ja simpukoille. Pystyuurteille (katso sivuja 45 – 47) ja kaikelle mitä et ymmärrä. Opi kuuntelemaan laulujasi. Ne kaikki, ovat erilaisia.

Le canzoni sono piene di risorse. Possono:

- rierpellare altri cantori che rispondono con loro canzoni. Potete ottenere indizi, responsi di aiuto o per direzioni importanti. (Premete il **pulsante A** per uscire dallo schermo di messaggio.)

Sånger har en kraftfull verkan. Med sångernas hjälp kan du:

- Kommunicera med andra sångare, vilka kommer att svara med sina egna sånger. På det sättet kan du få ledtrådar, vägvisanden om hjälp eller mytiga vägledningar (tryck på **knappen A** för att lämna en textscen)

Liedjes zijn krachtig. Ze kunnen:

- Andere zangers roepen die dan terug zingen. Je kunt aanwijzingen krijgen, hulpgeroep horen of de juiste weg gewezen krijgen. (Druk op **Toets A** om het boodschap scherm te verlaten.)

Laulut ovat voimakkaita. Ne voivat:

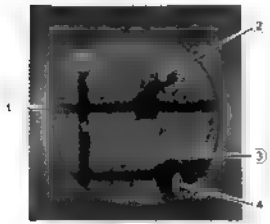
- Kutsua toisia laulajia, jotka vastaavat omine lauluineen. Voit saada johtolankoja, avunpyyntöjä tai tärkeitä suuntia. (Poistut viestiruudulta **A-näppäintä** painamalla.)

- Ward off the deadly Hungry Ones and other enemies.
- Get new songs, special powers and information from Glyphs scattered throughout the mazes of the sea.

Songs are Ecco's sonar. Use them constantly to explore the dolphin's world. Don't be afraid to experiment: songs can do surprising things.

Mapping with Songs

1 Ecco
2 Spike
3 Air Pocket
4 Glyph



- Tödliche Haifische und andere Feinde abwehren.
- Neue Lieder, spezielle Kräfte und Informationen von Glyphen erhalten, die an verschiedenen Stellen im Meer versteckt sind.

Lieder sind das Sonar von Ecco. Verwenden Sie sie häufig, um die Delphinwelt zu erkunden. Haben Sie keine Angst vor Experimenten. Lieder können erstaunliche Wirkungen haben.

Den Weg mit Liedern erkennen

1 Ecco
2 Stachel
3 Lufttasche
4 Glyph

- Ecarter les Affamés et autres ennemis mortels.
- Obtenir de nouveaux chants, des pouvoirs spéciaux et des informations des Glyphes disséminés dans le labyrinthe de l'océan.

Les chants sont produits par le sonar d'Ecco. Utilisez-les constamment pour explorer le monde des dauphins. N'ayez pas peur d'expérimenter: les chants peuvent faire des choses surprenantes.

Cartes produites par les chants

1 Ecco
2 Pointe
3 Poche d'air
4 Glyphe

- Manténgase alejado de los mortíferos Depredadores y de otros enemigos.
- Obtener nuevas canciones, poderes especiales, e información de los glifos a través de los laberintos del mar.

Las canciones son el sonar de Ecco. Utilícelas constantemente para explorar el mundo de los delfines. No tenga miedo de experimentar: las canciones pueden hacer cosas sorprendentes.

Cómo diseñar mapas con las canciones

1 Ecco
2 Pua
3 Bolsa de aire
4 Glifo

- Tenete lontano le mortali conchiglie arrabbiate e gli altri nemici.
- Ottenete canzoni nuove, forza speciale e informazioni dai glyph sparsi nel labirinto del mare.

Le canzoni sono il sonar di Ecco. Usatele costantemente per esplorare il mondo dei delfini. Non abbiate paura di sperimentare. Le canzoni possono fare cose sorprendenti.

- Hålla de dödliga kärlarna och andra fiender på avstånd.
- Få nya sånger, speciella krafter och information från glyfer som finns utspridda i havets labyrinter.

Sångerna fungerar som Eccos hydrofon. Använd dem ständigt för att utforska delfinens värld. Var inte rädd för att experimentera dig fram. Sångerna kan bjuda på positiva överraskningar.

- Hongerige Dingen en andere vijanden afschrikken.
- Nieuwe liedjes leren, van Glyphs speciale krachten en informatie krijgen. Je vindt ze in de doolhoven van de zee.

Liedjes zijn de sonar van Ecco. Gebruik ze telkens om de omgeving te verkennen. Probeer het rustig, liedjes kunnen wonderbaarlijke dingen doen.

- Hätistää pois vaaralliset Nälkäuset olukset ja muut vihollliset.
- Saada uusia lauluja, erityisvoimia ja tietoa Pystyuurteilta, joita on joka puolella meren labyrinteissä.

Laulut ovat Ecconn kaikuluotain. Käytä niitä jatkuvasti delfiinimaailman tutkimiseen. Älä pelkää kokeilua. Laulut voivat tehdä hämmästyttäviä

Per fare una mappa con le canzoni

1. Ecco
2. Arpione
3. Riserva d'aria
4. Glyph

Kartläggning med hjälp av sånger

1. Eko
2. Pigg
3. Luftficka
4. Glyf

Verkennen met Liedjes

1. Ecco
2. Spike
3. Luchtbel
4. Glyph

KARTOITTAMINEN LAULUJEN AVULLA

1. Ecco
2. Piikki
3. Ilmataskut
4. Pystyuurre

Songs that echo back to you bring long-range information. This is called "echolocation." When you hold down **Button A**, your song reverberates through the currents and caverns, returning to you with a map of your surroundings. (Press any button to exit Ecco's Map and return to your quest.)

Ecco's Map shows you:

- Your position and passages through the rocky walls
- Prowling enemies and dangerous objects (shown as orange circles).
- Glyphs and other interesting objects
- Healing clams and air pockets (shown as bubbles)
- Barriers and moveable rocks and shells (shown as orange blocks).

Lieder, die zurückschallen, können Ihnen Informationen über weit entfernte Orte bringen. Diese Methode nennt man "Echolocation". Wenn Sie **Taste A** gedrückt halten, schallt Ihr Lied durch die Strömungen und Höhlen und kehrt zu Ihnen mit einer Landkarte der Umgebung zurück. (Drücken Sie eine beliebige Taste, um die Landkarte von Ecco zu verlassen und zu Ihrer Reise zurückzukehren.)

Die Landkarte zeigt Ihnen folgendes:

- Ihre Position und Passagen durch die Felsbarrieren
- Feinde und gefährliche Gegenstände (als orangefarbene Kreise dargestellt)
- Glyphen und andere interessante Gegenstände
- Heilende Muscheln und Lufteinschlüsse (als Blasen dargestellt)
- Barrieren und bewegliche Felsen und Muschelschalen (als orangefarbene Blöcke dargestellt)

Les chants vous reviennent par écho chargés d'informations longue portée. C'est ce que l'on appelle "écholocation". Lorsque vous tenez la **touche A** enfoncée, votre chant résonne dans les courants et les grottes, et vous revient avec une carte des environs. (Appuyez sur n'importe quelle touche pour sortir de la carte d'Ecco et reprendre votre quête.)

La carte d'Ecco vous montre:

- Votre position et les passages à travers les parois rocheuses
- Des ennemis en chasse et des objets dangereux (indiqués par des cercles oranges)
- Des glyphes et autres objets intéressants
- Des clams curatifs et des poches d'air (représentées par des bulles)
- Des barrières avec des rochers et coquillages déplaceables (représentés par des blocs oranges).

Las canciones cuyo eco le es devuelto, le proporcionan información de largo alcance. Esto se denomina "echolocation." Cuando usted presione el **botón A**, su canción reverberará por corrientes y cavernas, y le devolverán un mapa de los alrededores. (Presione cualquier botón para que salga el mapa de Ecco y volver a la busqueda.)

El mapa de Ecco le muestra:

- La posición y los pasadizos a través de paredes rocosas
- Los enemigos que acechan y los objetos peligrosos (que aparecen en círculos anaranjados.)
- Los glifos y otros objetos interesantes
- Los caparazones sanadoras y las bolsas de aire (en forma de burbujas.)
- Las barreras y las rocas móviles, así como los caparazones (en forma de bloques anaranjados.)

Le canzoni che vi ritornano con l'eco portano informazioni a lungo raggio. Questa viene chiamata "individuazione via eco". Quando tenete premuto il **pulsante A**, le vostre canzoni riverberano attraverso le correnti e le grotte, tornando a voi con una mappa dei dintorni. (Premete un pulsante qualsiasi per uscire dalla mappa di Ecco e tornare alla ricerca.)

De sånger som kommer tillbaka till dig för med sig långsiktig information. Detta kallar vi för ekolokalisering. Håll **knappen A** nedtryckt för att din sång ska eka genom strömmarna och grottorna, och återkomma med en karta över den omgivning du befinner dig i (tryck på vilken knapp som helst för att lämna Eccos karta och fortsätta sökandet).

Liedjes die terugkaatsen geven je informatie over de omgeving. Dit heet "Echolocatie." Als je op **Toets A** blijft drukken, kaatsen je liedjes terug tegen grotten en stromingen, die je weer kunt zien op jouw kaart. (Druk op een toets om Ecco's kaart te verlaten en verder te gaan met jouw avontuur.)

Takaisin kaikuvat laulut tuovat tietoa laajalla alueella. Tätä kutsutaan 'kaikupaikallistamiseksi.' Kun pidät **A-näppäintä** alhaalla, laulusi heijastuu virtojen ja luolien läpi palaten takaisin ympäristön kartan kera. (Paina jotain näppäintä halutessasi poistua Eccon kartalta ja palata tutkimusmatkalle.)

La mappa di Ecco vi mostra:

- La vostra posizione e i passaggi attraverso i muri di roccia
- Nemici che vagano in cerca di preda e oggetti pericolosi (mostrati come cerchi arancioni)
- Glyph e altri oggetti interessanti
- Molluschi medicamentosi e riserve d'aria (mostrati come bolle).
- Barriere e rocce movibili e conchiglie (mostrati come blocchi arancioni).

På Eccos karta syns:

- Din nuvarande position och passager genom klippväggarna.
- Kringstrykande fiender och farliga föremål (visas som orangefärgade cirklar)
- Glyfer och andra intressanta föremål.
- Läkande musslor och luftfickor (visas som bubblor)
- Barnärrev och flyttbara klippblock och snäckor (visas som orangefärgade klossar)

Op Ecco's kaart zie je:

- Jouw positie en de weg door de stenen muren.
- Vijanden die liggen te wachten en gevaarlijke voorwerpen (aangegeven door oranje cirkels)
- Glyphs en andere interessante voorwerpen
- Genezende oesters en luchtbellen (aangegeven door belletjes).
- Obstakels en beweegbare rotsen en schelpen (aangegeven door oranje blokken)

Eccon kartta näyttää Sinulle:

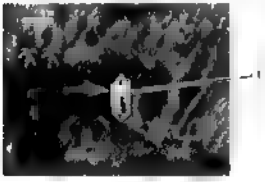
- Asemasi ja käytävät kivisten seinien läpi
- Vaanivat viholliset ja vaaralliset esineet (näkyvät oranssinvärisinä ympyröinä)
- Pystyuritteet ja muut mielenkiintoiset esineet
- Parantavat simpukat ja ilmataskut (näkyvät ilmakuplina)
- Esteet ja liikuteltavat kivet ja simpukat (näkyvät oranssinvärisinä jarkaleina)

Make echolocation a habit. Send out echoing songs in all directions to get a full view of the ocean scene. If you can't find something you need (such as an air pocket or escape route) in one direction, it may be close by in another. "Look beyond your eyes with your song."

Glyphs

1 Glyph

Glyphs are mysterious crystals scattered in the ocean depths. The secrets they hold are as old and timeless as the sea itself. Figure out how to gain their powers and knowledge, by singing or charging, or just by swimming near them.



Machen Sie sich Echolocation zur Gewohnheit. Senden Sie Echolieder in alle Richtungen aus, um einen Überblick über Ihre Umgebung zu bekommen. Wenn Sie etwas suchen und nicht in einer Richtung finden können (wie einen Lufteinschluß oder einen Fluchtweg), dann richten Sie Ihr Lied in eine andere. "Mit Liedern kann man weiter sehen als mit Augen.

Glyphen

1 Glyph

Glyphen sind mysteriöse Kristalle die in den Tiefen des Ozeans verstreut sind. Die Geheimnisse, die sie enthalten, sind so alt und zeitlos wie das Meer selber. Finden Sie heraus, wie man ihre Kräfte und Kenntnisse gewinnt, indem Sie singen oder angreifen oder einfach in der Nähe schwimmen.

Habituez-vous à utiliser l'écholocation. Envoyez des chants dans toutes les directions pour obtenir une vision globale de la scène aquatique. Si vous ne trouvez pas ce dont vous avez besoin d'un côté (comme une poche d'air ou une issue), essayez de l'autre côté. Utilisez les chants pour voir au-delà de vos yeux.

Les Glyphes

1 Glyphe

Les Glyphes sont des cristaux mystérieux répandus dans les profondeurs marines. Ils détiennent des secrets aussi anciens que l'océan même. Essayez de leur soutirer leurs pouvoirs et leur savoir en chantant ou en chargeant, ou simplement en nageant près d'eux.

Acostumbrese a la echolocación. Envíe canciones con eco en todas las direcciones para conseguir una visión completa de la escena oceánica. Si no puede encontrar algo que necesite (como por ejemplo una bolsa de aire o un pasaje para escapar) en en una dirección puede que esté cerca en otra dirección. "Mire más allá de donde alcanzan sus ojos con las canciones."

Glifos

1 Glifo

Los glifos son cristales misteriosos esparcidos por las profundidades del océano. Los secretos que esconden son tan viejos e intemporales como el propio mar. Planee la forma de ganar poderes y conocimiento con las canciones o simplemente nadando junto a ellos.

Fate dell'individuazione e eco un abitudine. Innate canzoni che mecheggiano in tutte le direzioni per ottenere una visione completa della scena dell oceano. Se non riuscite a trovare qualcosa di cui avete bisogno (come una riserva d'aria o una via di scampo) in una direzione, può essere vicino ma in un altra direzione. "Guardate oltre i vostri occhi con le canzoni"

Ta för vana att använda dig av ekoorientering. Skicka väg ekande sånger i alla riktningar för att få en fullständig bild av hur havet ser ut. När du inte hittar det du behöver (som t. ex. en lufticka eller en flyktväg) i en riktning, så kan det hända att den finns nära till hands i en annan. Se längre än synfältet räcker med dina sånger

Zorg ervoor dat je de echo vaak gebruikt. Zing liedjes in alle richtingen om een volledig beeld van de omgeving te krijgen. Als je in een bepaalde richting iets ziet wat je nodig hebt (zoals een luchtbel of een uitweg), kan het zijn dat datgene in een andere richting dichterbij is. "Kijk met je liedjes verder dan met je ogen."

Ota kaikupaikallistaminen tavaksesi. Lähetä kaikuvia lauluja kaikkiin suuntiin saadaksesi täydellisen kuvan merestä. Ellet voi löytää jotakin tarvitsemaasi (kuten ilmataskua tai pakoreittiä) helystä suunnasta se saattaa löytyä toisesta. "Katso laulun avulla kauemmaksi kuin silmäsi kantavat."

Glyp

ˈ Glyph

I glyph sono misteriosi cristalli sparsi negli abissi dell'oceano. I segreti che portano sono così vecchi e senza tempo come il mare stesso. Capite come ottenere i loro poteri e usarli per conoscenza cantando o attaccando o solo nuotandogli vicino.

Glyfer

ˈ Glyf

Glyfer är mystiska kristaller som finns utspridda på havsdjupen. De hemligheter som glyferna innehåller är lika gamla och tidlösa som själva havet. Ta reda på hur du ska göra för att förvärva deras krafter och kunskaper. Ska du sjunga, attackera eller bara simma i närheten av dem?

Glyphs

ˈ Glyph

Glyphs zijn geheimzinnige juwelen die op de zeebodem liggen. De geheimen die ze bewaren zijn net zo oud en tijdloos als de zee zelf. Probeer uit te vinden hoe je hun kennis en krachten kunt gebruiken, door er bijvoorbeeld tegen te zingen, aan te vallen of er gewoon langs te zwemmen.

PYSTYUURTEET

ˈ Pystyuurre

Pystyuurteet ovat salaperäisiä kristalleja, joita on siellä täällä meren pohjalla. Niiden sisässään pitämät salaisuudet ovat yhtä vanhat ja ajattomat kuin meri itse. Mieti, miten saisit niiltä voimaa ja tietoa. Laulamalla vaiko hyökkäämällä, vai uimalla yksinkertaisesti niiden lähelle.

Some Glyphs give you messages. Others impart new songs you'll need to continue the journey. Barrier Glyphs push you away and you must discover how to move them. Power Glyphs can bestow invincibility (you can't be injured while the power lasts) or fill up your health and breath meters.

Watch for Glyphs wherever you go and look for them with echolocation. Try not to miss any.

Take your time. Stay calm. Solve riddles by remembering what you've learned. Don't get frustrated — there's always a solution, and you can find it!

Manche Glyphen geben Ihnen eine Botschaft. Andere teilen Ihnen neue Lieder mit, die Sie auf Ihrer Reise brauchen können. Barrierenglyphen schubsen Sie weg, und Sie müssen lernen, wie man sie bewegen kann. Machtglypher können Ihnen Unverletzlichkeit geben (Sie können nicht verletzt werden, solange die Kraft andauert) oder Ihre Gesundheits- und Atemmesser voll auffüllen.

Achten Sie immer auf Glyphen, und suchen Sie sie mit Hilfe von Echolocation. Versuchen Sie, keinen Glyphen unentdeckt zu lassen.

Nehmen Sie sich Zeit. Bleiben Sie ruhig. Manche Rätsel können gelöst werden, indem Sie sich daran erinnern, was Sie schon gelernt haben. Lassen Sie sich nicht frustrieren — es gibt immer eine Lösung, und Sie können sie finden!

Certains Glyphes vous donnent des messages. D'autres vous apprennent de nouveaux chants dont vous aurez besoin pour continuer votre voyage. Les Glyphes-barrière vous poussent et vous devez découvrir comment les déplacer. Les Glyphes-pouvoir peuvent accorder l'invincibilité (vous ne pouvez pas être blessé tant que le pouvoir dure) ou remplir votre réservoir de santé ou d'air.

Regardez toujours s'il y a des Glyphes près de vous, et recherchez-les par écholocation.

N'en manquez aucun. Prenez votre temps. Restez calme. Souvenez-vous de ce que vous avez appris pour solutionner les énigmes. Ne vous énervez pas, il y a toujours une solution et vous pouvez la trouver.

Algunos glifos le proporcionarán mensajes. Otros le enseñarán nuevas canciones que usted necesitará para continuar la travesía. Los glifos de barrera le empujarán y tendrá que averiguar cómo apartarlos de su camino. Los glifos poderosos podrán conferirle la invencibilidad (no le podrán herir mientras duren los poderes) o llenar los medidores de salud y de respiración.

Busque a los glifos por donde quiera que vaya y hágalo a través de la echolocación. No se pierda ningún glifo.

Tómese su tiempo. Tranquilícese. Resuelva los acertijos recordando lo que haya aprendido. No se frustre, siempre hay una solución y usted puede encontrarla.

Alcuni glyph vi danno messaggi. Altri riveleranno nuove canzoni di cui avete bisogno per proseguire il viaggio. Le barriere di glyph vi respingono e dovete scoprire come spostarli. I glyph della forza possono conferire invincibilità (non potete essere feriti mentre dura questa forza) o riempire i vostri polmoni e i misuratori di aria.

Tenete gli occhi aperti ovunque andate per i glyph e cercateli con l'individuazione via eco. Cercate di non perderne nessuno.

Prendete tempo. State calmi. Risolvete gli enigmi ricordando ciò che avete imparato: non frustratevi: c'è sempre una soluzione e potete trovarla!

Somliga glyfer ger dig meddelanden. Andra lär dig nya sånger som du behöver för att kunna fortsätta din resa. Barriärglyfer stöter bort dig, och du måste därför upptäcka hur du gör för att flytta på dem. Kraftglyfer kan göra dig osynlig (du är osårbar så länge kraften verkar) eller fylla på dina friskhets- och andningsmätare.

Håll utkik efter glyfer överallt, och sök reda på dem med hjälp av ekolokalisering. Försök att inte missa någon.

Ta god tid på dig, och stressa i lugnt tempo. Lös gåtor genom att komma ihåg vad du har lärt dig. Bli inte frustrerad, eftersom det alltid finns en lösning. Det gäller bara att hitta den!

Sommige Glyphs hebben een boodschap voor je. Andere geven je nieuwe liedjes die je nodig hebt tijdens je reis. Vaste Glyphs duwen je terug en jij moet uitvinden hoe je ze moet verplaatsen. Power Glyphs maken je onkwetsbaar (je kunt niet geraakt worden) of vullen je Adem en Kracht meters weer helemaal.

Zoek overal naar Glyphs en gebruik je echolocatie. Mis ze niet.

Doe het rustig aan, neem de tijd. Los raadsels op met de dingen die je geleerd hebt. Word je niet op — er is altijd een oplossing en die kun je zeker vinden!

Jotkut Pystyuurteet antavat Sinulle viestejä. Toiset luovuttavat uusia lauluja, jotka tarvitset jatkaakses matkaa. Estepystyuurteet työntävät Sinut pois ja Sinun täytyy keksiä, kuinka niitä siirretään. Voimapystyuurteet tekevät Sinut näkymättömäksi (Sinulle ei tapahdu mitään vahinkoa niin kauan kuin voima kestaa) tai täyttävät terveys- ja hengitysmittarisi.

Varo pystyuurteita minne tahansa menetkin. Etsi niitä kaikuparkallistuksella.

Älä jätä yhtään väliin. Älä hätiköi. Pysy rauhallisena. Ratkaise arvoitukset muistamalla, mitä olet oppinut. Älä menetä toivoasi — ratkaisu löytyy aina, ja Sinä voit löytää sen!

Enemies

The sea is a beautiful yet dangerous place. Most undersea life is your enemy! Use your songs to ward off attackers or charge to scare them away or dissolve them into sea foam. Some enemies, like the octopus, are so quick that only your wits or hint from a Glyph can save you.

Avoid enemies by swimming slowly. Always move cautiously in unexplored waters. Going slow is sometimes the fastest way to move ahead.

Feinde

Das Meer ist ein gefährlicher Ort. Die meisten Unterwasser-Lebensformen sind Ihre Feinde! Singen Sie Ihre Lieder, um die Angreifer abzuwehren, oder greifen Sie sie an, um sie wegzuscheuchen oder zu Seeschaum zu zerstäuben. Manche Feinde, wie der Tintenfisch etwa, sind so schnell, daß Sie nur eine gute Idee oder ein Tip von einem Glyphen retten kann.

Vermeiden Sie Feinde, indem Sie langsam schwimmen. Seien Sie in unbekannten Gewässern immer vorsichtig. Langsam zu schwimmen, ist manchmal die schnellste Art, um vorwärts zu kommen.

Les ennemis

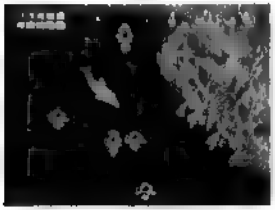
La mer est un endroit merveilleux mais dangereux. Pratiquement tous les êtres aquatiques sont vos ennemis. Parez leurs attaques avec vos chants ou chargez pour leur faire peur et les faire disparaître dans l'écume. Certains ennemis, comme la pieuvre, sont si rapides que seules votre intelligence ou une indication d'un Glyphe peuvent vous

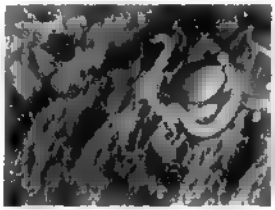
Evitez les ennemis en nageant lentement. Avancez toujours avec précaution dans des eaux inexplorées. La nage lente est parfois le moyen le plus rapide d'avancer.

Enemigos

El mar es un lugar precioso pero lleno de peligros. La mayor parte de la vida submarina será su enemigo. Utilice sus canciones para defenderse de los atacantes o cargue contra ellos para asustarlos y que desaparezcan entre la espuma del mar. Algunos enemigos, como el pulpo, son tan rápidos que sólo podrá salvarse mediante su ingenio o por alguna pista de algun glifo.

Evite a los enemigos nadando lentamente. Muévase siempre con cautela en las aguas inexploradas. A veces el ir despacio es la forma más rápida de moverse.





Nemici

» mare è bello ma è anche un posto pericoloso. La maggior parte della vita sottomarina vi è nemica. Usate le canzoni per respingere gli aggressori, o attaccate per metterli in fuga o dissolverli nella spuma del mare. Alcuni nemici, come il polpo, sono così veloci che solo il vostro ingegno o un aiuto da un glyph possono salvarvi.

Evitate i nemici nuotando lentamente. Muovetevi sempre con cautela in acque inesplorate. Andar piano è a volte il modo più veloce per proseguire.

Fiender

Havet är vackert, men farligt. Det mesta av livet i havet är din fiende! Använd dig av dina sånger för att hålla angripare borta. Attackera fiender för att skrämma iväg dem eller få dem att upplösas och bli till havsskum. En del fiender, som t. ex. bläckfisken, är så snabba att endast din klokhet eller ett tips från en glyf, kan rädda dig.

Undvik fiender genom att simma sakta. Rör dig alltid försiktigt i outforskade vatten. Att simma sakta är ofta det snabbaste sättet att ta sig fram på.

Vijanden

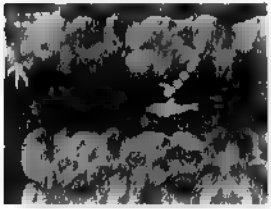
De zee is een mooie, maar gevaarlijke plaats. Bijna al het leven onderwater is jouw vijand! Gebruik je liedjes om aanvallers af te schrikken of val ze aan om ze te verjagen of te verpulveren. Sommige vijanden, zoals de octopus, zijn zo snel dat je al je intelligentie of een tip van een Glyph nodig hebt om jezelf te redden.

Ontwijk vijanden door langzaam te zwemmen. Beweeg je voorzichtig door onbekenden gebieden. Langzaam gaan is soms de snelste manier om ergens langs te komen.

VIHOLLISET

Meri on kaunis mutta vaarallinen paikka. Useimmat vedenalaiset eliöt ovat vihollisiasi! Käytä laulujasi hyökkääjien häätämiseksi tai pelästytä ne hyökkäämällä tai hajoita ne merivaahdoksi. Jotkut viholliset, kuten mustekala, ovat niin nopeita että ainoastaan viisautesi tai vihje Pystyuurteelta voi Sinut pelastaa.

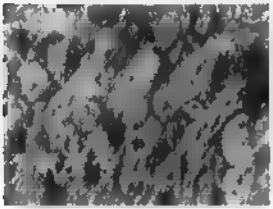
Vältä vihollisia uimalla hitaasti. Liiku aina varovaisesti tutkimattomissa vesissä. Hitaasti kulkeminen on joskus nopein keino päästä eteenpäin.



Barriers and Currents

Rocks, shells and island barriers will block your progress. You may be caught in overpowering currents that are too swift to swim through.

For every obstacle, there's a solution. It may be in a message or waiting in a Glyph. Search for moveable rocks, free-floating shells and unusual sea life. Then figure out how to use them. Try charging to break barriers or fight through currents. And remember: the shortest route is not always under water.



Barrieren und Strömungen

Steine, Muscheln und Inselbarrieren blockieren Ihr Vorwärtskommen. Sie können in überwältigenden Strömungen gefangen werden, die zu schnell zum Durchschwimmen sind.

Für jedes Hindernis gibt es eine Lösung. Sie kann in einer Meldung sein, oder in einem Glyphen warten. Suchen Sie nach beweglichen Felsen, frei schwimmenden Muscheln oder ungewöhnlichen Lebensformen. Dann finden Sie heraus, wie man sie einsetzen kann. Versuchen Sie, Barrieren zu durchbrechen oder durch Strömungen zu kämpfen. Und denken Sie daran: der kürzeste Weg ist nicht immer unter Wasser.

Barrières et courants

Les rochers, les coquillages et les îles forment des barrières parfois insurmontables. Vous risquez d'être pris dans un courant si puissant que vous ne pouvez pas en sortir.

Pour chaque obstacle, il y a une solution. Elle peut être dans un message ou une indication d'un Glyphe. Cherchez les rochers déplaceables, les coquillages flottants et les créatures sous-marines inhabituelles. Ensuite trouvez le moyen de les utiliser. Essayez de charger pour briser une barrière ou lutter contre un courant. Et n'oubliez pas que la route la plus courte n'est pas toujours sous l'eau.

Barreras y corrientes

Las rocas, los caparazones y las barreras de islas bloquearán su paso. Puede que se quede atrapado en corrientes abrumadoras que sean demasiado rápidas para poder nadar.

Hay una solución para cada obstáculo. Puede que esté en un mensaje o esperando en un glifo. Busque rocas móviles, caparazones que floten libremente y vida marina extraña. Luego piense la forma de utilizarlos. Intente mediante un ataque para romper las barreras o para luchar contracorriente. Y recuerde: la ruta más corta no siempre está bajo el mar.

Barriere e correnti

Rocce, conchiglie e barriere di isole bloccano il vostro cammino. Potete venire intrappolati in correnti schiacciant troppo rapide per nuotarci

Per ogni ostacolo c'è una soluzione Può essere un un messaggio o che attende in un glyph Cercate rocce che si muovono, conchiglie che fluttuano liberamente e insolite tracce di vita marina Quindi capite come usarle Cercate di cancare per spezzare barriere o farvi largo fra correnti E ricordate la via più breve non è sempre sotto acqua

Barriärrev och strömmar

Klippor snäckor och barriärrev kommer att förhindra din framfart Du kan komma att hamna i kraftiga strömmar som är så strida att du inte kan simma igenom dem

För varje hinder finns en lösning Den kan bestå av ett meddelande eller finnas i en glyf Leta efter flyttbara klippblock omkringdrivande snäckor och ovanligt havsliv Försök sedan lista ut hur du ska använda dem. Försök med att attackera för att slå sönder barriärrev eller kämpa dig genom strömmar Kom också ihåg att den kortaste vägen inte alltid finns under vattnet

Obstakels en Stromingen

Rotsen, schelpen en stukken eiland kunnen jouw weg versperren. Je kunt ook gevangen worden in een sterke stroom waar je niet tegenin kunt zwemmen

Er is een oplossing voor elke hindernis. Die kun je vinden in een boodschap of bij een Glyph. Zoek naar beweegbare rotsen, drijvende schelpen en ongewoonlijke zeebewoners Kijk daarna hoe je ze kunt gebruiken Probeer de obstakels te breken of vecht tegen de stroming Onthoud wel de kortste weg is niet altijd onder water

ESTEET JA VIRRAT

Kivet simpukat ja saariesteet estävät etenemistäsi Voit joutua ylivoimaisten virtojen vietäväksi, josta et selviä uimalla

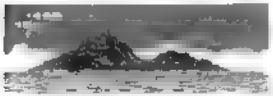
Jokaiselle esteelle on ratkaisu. Se saattaa olla viestissä tai odottaa Pystyuurteen luona Etsi liikuteltavia kiviä, uivia simpukoita ja epätavallisia merieliöitä Päättele sitten miten niitä käytät Hyökkää päästäksesi esteen ohi tai taistele niesi virtojen läpi Ja muista lyhyin reitti ei ole aina veden alla.

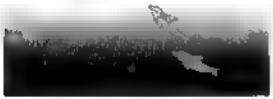
Rescuing Lost Dolphins

Three young dolphins have foundered in the craggy depths. You must find them all and guide them back to safe waters.

When you locate a lost dolphin glide slowly over him, close to his back and a little ahead of him. Try to swim in the direction he is going but if he turns that's OK. Wait a few seconds and he'll turn around again. When he begins swimming like you, he's ready to follow. Now you can lead him back to his pod.

Save ALL the lost dolphins. You'll be rewarded with abilities that will help you for the rest of the quest (You can only save one dolphin at a time.)





Retten von verlorenen Delphinen

Drei junge Delphine haben sich im Felsenlabyrinth unter Wasser verschwommen. Sie müssen sie finden und in Sicherheit bringen.

Wenn Sie einen verlorenen Delphin finden, gleiten Sie langsam über ihm, nahe an seinem Rücken und ein wenig vor ihm. Versuchen Sie, in die gleiche Richtung zu schwimmen wie er, aber wenn er einen Bogen schwimmt ist das ganz in Ordnung. Warten Sie ein paar Sekunden, und er wird erneut umdrehen. Wenn er beginnt, so zu schwimmen wie Sie ist er bereit, ihnen zu folgen. Jetzt können Sie ihn zu seiner Familie zurückbegleiten.

Retten Sie ALLE verlorenen Delphine. Sie werden dafür mit Fähigkeiten belohnt werden, die Ihnen während des restlichen Spiels helfen. (Sie können immer nur einen Delphin zur Zeit retten.)

A la rescousse des dauphins perdus

Trois jeunes dauphins sont perdus dans une anfractuosité rocheuse au fond de la mer. Vous devez tous les retrouver et les guider vers des eaux sures.

Lorsque vous trouvez un dauphin perdu, glissez doucement au-dessus de lui, près de son dos et un peu en avant. Essayez de nager dans le même sens que lui, mais s'il tourne, ce n'est pas grave. Attendez quelques secondes qu'il revienne vers vous. Dès qu'il commence à nager comme vous, il est prêt à vous suivre. Vous pouvez maintenant le guider vers ses congénères.

Sauvez TOUS les dauphins perdus. Vous serez récompensé par des dons qui vous aideront pendant le reste de la quête. (Vous ne pouvez sauver qu'un seul dauphin à la fois.)

Rescate de delfines perdidos

Tres jóvenes delfines se han quedado atrapados en las escarpadas profundidades. Usted tendrá que encontrarlos y guiarlos de vuelta a otras aguas más seguras.

Cuando localice un delfín perdido, deslícese lentamente por encima de él, junto a su espalda y un poco por delante. Intente nadar en la dirección por la que vaya pero si él se da la vuelta, está bien. Espere unos cuantos segundos y se volverá a dar la vuelta. Cuando empiece a nadar como usted, estará listo para seguirle. Entonces le puede conducir de vuelta a la manada.

Salve a todos los delfines perdidos. Obtendrá acertas habilidades como recompensa que le ayudarán en el resto de la busqueda. (Solamente podrá salvar a un delfín de una vez.)

Per liberare i delfini perduti

Tre giovani delfini si sono arenati nelle profondità scolpite nella roccia Dovete ritrovarli e guidarli in acque sicure

Quando individuate un delfino perduto, scivolate lentamente verso di lui vicino alla sua schiena e un po' più avanti rispetto a lui. Provate a nuotare nella direzione in cui lui si muove ma, se si volta, è tutto ok Aspettate qualche secondo e si girà ancora Quando inizia a nuotare come vol è pronto per seguirvi Ora potete riportarlo al suo branco

Salvate TUTTI i delfini perduti Sarete ricompensati con abilità che vi aiuteranno nel proseguimento della ricerca (Potete salvare un solo delfino alla volta.)

Att rädda vilsekomna delfiner

Tre delfiner har sjunkit ner i de kippiga djupen Du måste hitta alla tre, och leda dem tillbaka till säkert vatten

Simma sakta ovanför den vilsekomna delfinen så fort du hittar en. Simma nära hans rygg, och något framför honom Försök att simma i samma riktning som den andra delfinen, men det gör ingenting om han vänder Vänta bara några sekunder så vänder han igen. När han börjar simma som dig så är han redo att följa efter Nu kan du föra honom tillbaka till hans flock

Rädda ALLA vilsekomna delfiner Du kommer att belönas med förmågor som kommer att hjälpa dig under ditt fortsatta sökande (du kan bara rädda en delfin i taget)

Verdwaalde Dolfijnen Redden

In de diepe zee zijn drie jonge dolfijnen verdwaald Jij moet ze vinden en ze weer in veilig water brengen

Als je een verdwaalde dolfijn gevonden hebt moet je langzaam over hem heen zwemmen, net boven zijn rug en een stukje voor hem Zwem in dezelfde richting, maar als hij draait is dat goed Wacht even want hij draait wel weer terug Als hij het zo gaat zwemmen als jij zwemt, zal hij je volgen Je kunt hem dan weer naar zijn school brengen

Red ALLE verdwaalde dolfijnen. Als dank krijg je kostbare gaven die je tijdens de rest van je reis nodig hebt (Je kunt maar één dolfijn tegelijk redden.)

Kadotettujen delfiinien pelastaminen

Kolme nuorta delfiiniä on uponnut kalliosiin syvyyksiin Sinun täytyy löytää ne kaikki ja opastaa ne takaisin turvallisille vesille.

Kun löydät kadotetun delfiinin, hivi hitaasti sen yläpuolelle lähelle sen selkää ja vähän sen eteen Yritä uida samaan suuntaan kuin se, mutta jos se kääntyy, ei se mitään Odota muutama sekunti ja se kääntyy jälleen ympäri. Kun se alkaa uida samalla tavalla kuin Sinä, se on valmis seuraamaan Sinua Nyt voit johdattaa sen takaisin parvessa.

Pelasta KAIKKI kadotetut delfiinit. Sinut palkitaan kyvyillä jotka auttavat Sinua retken loppuun saakka (Voit pelastaa ainoastaan yhden delfiinin kerrallaan.)

Using Passwords

Every ocean level has a name and a password. You'll see these on the text screen that appears when you start the level. Write down the information in the password notebook (see pages 74 – 76). Later you can use the passwords to begin the game at any level you've already played. (Press **Button A** to exit the text screen.)

Note: Passwords change each time you restart a level. To return to a level you can use any of its passwords; they all take you to the beginning of the scene.

To begin a game from somewhere in mid-journey, press **Start** at the Title screen, and then move Ecco to the **left** in the submerged cavern. The Password screen will appear.

Kennwörter

Jede Ozean-Spielstufe hat einen Namen und ein Kennwort. Sie sehen den Namen und das Kennwort im Textbildschirm, der erscheint, wenn Sie mit der Spielstufe beginnen. Notieren Sie sich die Information im Kennwort-Notizbuch (siehe Seite 74 – 76). Später können Sie die Kennwörter verwenden, um das Spiel an einer bereits gespielten Stelle fortzusetzen. (Drücken Sie **Taste A**, um den Text-Bildschirm zu verlassen.)

Hinweis: Kennwörter ändern sich jedes Mal, wenn Sie eine Spielstufe neu beginnen. Um zu einer Spielstufe zurückzukehren, können Sie eines der Kennwörter verwenden, alle bringen Sie zum Anfang der Szene.

Um ein Spiel in der Mitte einer Reise zu beginnen, drücken Sie die **Starttaste** im Titelbildschirm und bewegen dann Ecco nach **links** in der Unterwasserhöhle. Der Kennwort-Bildschirm erscheint.

Utilisation des mots de passe

A chaque niveau de l'ocean correspond un nom et un mot de passe. Vous les voyez sur l'écran de texte qui apparaît lorsque vous commencez le niveau. Ecrivez les informations dans le carnet du mot de passe (voir pages 74 – 76). Vous pouvez ensuite les utiliser pour commencer le jeu à n'importe quel niveau déjà joué. (Appuyez sur la **touche A** pour sortir de l'écran de texte.)

Remarque: Les mots de passe changent à chaque fois que vous recommencez un niveau. Pour revenir à un niveau, vous pouvez utiliser n'importe lequel des mots de passe: ils vous amènent tous au début de la scène.

Pour commencer une partie à mi-voyage, appuyez sur **Start** à l'écran de titre, puis déplacez Ecco vers la **gauche** dans la grotte immergée. L'écran du mot de passe apparaît.

Cómo utilizar las contraseñas

Cada nivel de océano tiene un nombre y una contraseña. Los podrá ver en la pantalla del texto que aparecerá cuando empiece el nivel. Escriba la información en la libreta de contraseñas (ver páginas 74 - 76). Después podrá utilizar las contraseñas para empezar el juego en cualquier que haya jugado previamente. (Presione el **botón A** para salir de la pantalla del texto.)

Nota: Las contraseñas cambian cada vez que reloma un nivel. Para volver a un nivel, puede utilizar cualquiera de sus contraseñas; todas ellas le llevarán al principio de la escena.

Para empezar un juego en mitad de la travesía, presione el botón de **Inicio** en la pantalla del título y luego mueva a Ecco a la **izquierda** en la caverna sumergida. Aparecerá entonces la pantalla de la contraseña.

Per usare le parole d'ordine

Ciascun livello d oceano ha un nome e una parola d ordine L vedete sullo schermo del testo che compare quando avviate il livello Annotate le informazioni nel taccuino delle parole d'ordine (vedete alle pagine 75 e 77). In seguito, potete usare le parole d ordine per iniziare il gioco ad uno qualsiasi dei livelli in cui avete già giocato. (Premete il **pulsante A** per uscire dallo schermo del testo.)

Nota: Le parole d ordine cambiano ogni volta che ricominciate un livello Per tornare ad un livello, potete usare una qualsiasi delle sue parole d'ordine vi portano tutte all'inizio della scena

Per iniziare un gioco da un punto qualsiasi del percorso premete il pulsante d **avvio** allo schermo del titolo, quindi muovete Ecco a **sinistra** nella grotta sommersa. Compare lo schermo delle parole d ordine

Att använda lösenord

Varje nivå har ett namn och ett lösenord Dessa syns på den textscen som visas i början av varje nivå. Skriv ner uppgifterna på lösenordsbladen (sidorna 75 – 77). Du kan därefter använda dig av lösenorden för att börja spelet på någon av de nivåer du redan spelat (tryck på **knappen A** för att lämna textscenen)

OBS! Lösenorden ändras varje gång du börjar om på en nivå. Du kan använda dig av vilket som helst av de olika lösenorden för att komma till början av en nivå.

Tryck på **START** när rubrikscenen visas, och flytta sedan Ecco åt **vänster** i undervattensgrottan, när du vill börja spelet någonstans från resans mitt Nu visas lösenordsmenyn

De Paswoorden gebruiken

Elk zeeleve heeft een naam en een Paswoord. Dit zie je op een tekst scherm als je het level begint Schrijf de informatie op in het Paswoord notitieboek (zie pagina's 75 – 77). Later kun je dan aan het begin van een spel kiezen op welk level je het spel wilt beginnen (Druk op **Toets A** om het tekst scherm te verlaten.)

Let op: Iedere keer als je een level opnieuw speelt, verandert het Paswoord. Om naar dat level te gaan, kun je alle Paswoorden gebruiken. Je begint dan aan het begin van het leve.

Om het spel halverwege te beginnen, moet je bij het Titelscherm op **Start** drukken en Ecco dan in de onderwatergrot naar **links** bewegen Je ziet daarna het Paswoord scherm

TUNNUSSANOJEN KÄYTTÖ

Jokaisella meritasolla on nimi ja tunnussana Näet ne tekstiruudulla, joka ilmestyy näkyviin silloin kun aloitat tason. Kirjoita tiedot muistiin tunnussanavihkoseen (katso sivuja 75 – 77). Myöhemmin voit käyttää tunnussanoja aloittaaksesi pelin miltä tahansa tasolta, jonka jo olet pelannut. (Poistu tekstiruudulta **A-näppäintä** painamalla.)

HUOM: Tunnussanat muuttuvat aina kun aloitat tason uudelleen. Kun haluat palata tasolle voit käyttää sen jotakuta tunnussanaa. Ne kaikki vievät Sinut kohtauksen alkuun.

Kun haluat aloittaa pelin puoliväliltä matkaa, paina **Aloitusnäppäintä** Otsikkoruudulla ja siirrä Ecco vedenalaisessa luolassa **vasemmalle** Tunnussanaruutu ilmestyy näkyviin.

To enter a password:

1. Use the **D-Button** to highlight the letter you want.
2. Press **Button B** or **C** to add that letter to the password at the bottom of the screen.
3. Press **Start** when the password is complete.

To edit a password:

1. Use the **D-Button** to highlight the left or right arrow.
2. Press **Button B** or **C** to highlight a letter in the password, and press **Button A** to delete it.
3. Use the **D-Button** to select another letter at the top of the screen.
4. Press **Button B** or **C** to add it to the password.

Eingeben eines Kennwortes:

1. Verwenden Sie die **Richtungstaste**, um den gewünschten Buchstaben hervorzuheben.
2. Drücken Sie **Taste B** oder **C**, um den Buchstaben zu dem Kennwort unten im Bildschirm hinzuzufügen.
3. Drücken Sie die **Starttaste**, wenn das Kennwort vollständig eingegeben ist.

Redigieren eines Kennwortes:

1. Verwenden Sie die **Richtungstaste**, um den linken oder rechten Pfeil hervorzuheben.
2. Drücken Sie **Taste B** oder **C**, um den Buchstaben im Kennwort hervorzuheben und drücken Sie **Taste A**, um den Buchstaben zu löschen.
3. Drücken Sie die **Richtungstaste** um einen anderen Buchstaben oben im Bildschirm zu wählen.
4. Drücken Sie **Taste B** oder **C**, um den Buchstaben zum Kennwort hinzuzufügen.

Pour enter un mot de passe:

1. Utilisez la **touche D** pour afficher en surbrillance la lettre souhaitée.
2. Appuyez sur la **touche B** ou **C** pour ajouter cette lettre au mot de passe au bas de l'écran.
3. Appuyez sur **Start** lorsque le mot de passe est terminé.

Pour modifier un mot de passe:

1. Appuyez la **touche D** pour afficher en surbrillance la flèche gauche ou droite.
2. Appuyez sur la **touche B** ou **C** pour afficher en surbrillance une lettre du mot de passe, puis appuyez sur la **touche A** pour l'effacer.
3. Utilisez la **touche D** pour sélectionner une autre lettre en haut de l'écran.
4. Appuyez sur la **Touche B** ou **C** pour l'ajouter au mot de passe.

Cómo introducir una contraseña:

1. Utilice el **botón D** para resaltar la letra que desee.
2. Presione los **botones B** o **C** para añadir esa letra a la contraseña del final de la pantalla.
3. Presione el botón de **inicio** cuando la contraseña esté completa.

Cómo imprimir una contraseña:

1. Utilice el **botón D** para resaltar la flecha de la izquierda o de la derecha.
2. Presione los **botones B** o **C** para resaltar una letra en la contraseña y presione el **botón A** para borrarla.
3. Utilice el **botón D** para seleccionar otra letra en la parte superior de la pantalla.
4. Presione los **botones B** o **C** para añadirla a la contraseña.

Per immettere una parola d'ordine:

1. Usate il **pulsante D** per evidenziare la lettera
2. Premete il **pulsante B** o quello **C** per aggiungere quella lettera alla parola d'ordine sul fondo dello schermo
3. Premete il pulsante di **avvio** quando la parola d'ordine è completa

Hur ett lösenord skrivs ut:

1. Vicka **styrkulan D** åt lämpligt håll för att lysa upp den bokstav du vill använda.
2. Tryck på **knappen B** eller **C** för att skriva ut bokstaven i lösenordet som syns längst ner
3. Tryck på **START** när hela lösenordet skrivits ut

Om een Paswoord in te voeren:

1. Gebruik de **R-toets** om een letter te kiezen.
2. Druk op **Toets B** of **C** om de letter aan het Paswoord aan de onderkant van het scherm toe te voegen.
3. Druk op **Start** als het Paswoord compleet is

Tunnussanan tallentaminen:

1. Valaise haluamasi kirjain **D-näppäimen** avulla
2. Lisää kirjain **B-** tai **C-näppäintä** painamalla ruudun alaosassa olevaan tunnussanaan
3. Kun tunnussana on valmis paina **Aloitusnäppäintä**

Per modificare una parola d'ordine

1. Usate il **pulsante D** per evidenziare la freccia sinistra o destra
2. Premete il **pulsante B** o quello **C** per evidenziare una lettera nella parola d'ordine, quindi premete il **pulsante A** per cancellarla
3. Usate il **pulsante D** per selezionare un altra lettera sul margine superiore dello schermo
4. Premete il **pulsante B** o quello **C** per aggiungerla alla parola d'ordine

Hur ett lösenord skrivs om:

1. Vicka **styrkulan D** åt lämpligt håll för att lysa upp någon av de två pilarna
2. Tryck på **knappen B** eller **C** för att lysa upp någon av bokstäverna i lösenordet och tryck sedan på **knappen A** för att stryka bokstaven
3. Vicka **styrkulan D** åt lämpligt håll för att välja en annan bokstav från bokstäverna som syns längst upp
4. Tryck på **knappen B** eller **C** för att skriva ut bokstaven i lösenordet

Om een Paswoord te veranderen:

1. Kies de linker of rechter pijl met de **R-toets**
2. Druk op **Toets B** of **C** om een letter van het Paswoord te kiezen en druk dan op **Toets A** om de letter te wissen
3. Kies met de **R-toets** een andere letter aan de bovenkant van het scherm.
4. Druk dan weer op **Toets B** of **C** om de letter in te voeren

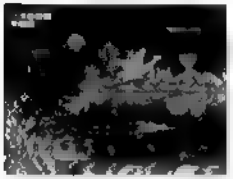
Tunnussanan muokkaaminen

1. Valaise vasemman- tai oikeanpuoleinen nuoli **D-näppäimen** avulla
2. Valaise tunnussanan kirjain **B-** tai **C-näppäintä** painamalla ja poista se **A-näppäintä** painamalla
3. Valitse **D-näppäimellä** uusi kirjain ruudun yläosasta
4. Lisää se tunnussanaan **B-** tai **C-näppäintä** painamalla

Ecco's Family

Ecco is a bottlenose dolphin, whose family (or species) is remarkable for being almost totally unafraid of humans. They readily approach ships and boats, and are wonderful to watch at play. They are graceful and agile, rising in turns to "blow" and they seldom if ever rudely jostle each other for position.

Bottlenoses group in small social units of about 15 dolphins or less. While feeding, each dolphin follows its own track, rising up in the water two or three times a minute. Occasionally before diving, dolphins will "lobtail," loudly flapping their flukes on the water's surface.



Eccos Familie

Ecco ist ein großer Tümmler, dessen Familie (oder sogar Gattung) vor Menschen gar keine Angst hat. Sie schwimmen gerne nahe an Schiffe und Boote und sind herrliche Spielgefährten. Sie schwimmen schön und schnell, tauchen der Reihe nach auf, um zu "blasen", und sie sind auch gegeneinander fast immer rücksichtsvoll.

Große Tümmler leben in kleinen Gruppen von etwa 15 oder weniger Delphinen. Beim Essen folgt jeder Delphin seiner eigenen Spur, und steigt bis zu zwei oder drei Minuten aus dem Wasser auf. Vor dem Eintauchen "treten" die Delphine manchmal das Wasser, bevor sie dann verschwinden.

La famille d'Ecco

Ecco est un dauphin souffleur dont la famille (ou l'espèce) est renommée pour être virtuellement sans crainte de l'homme. Ils approchent facilement les bateaux, et c'est un plaisir de les regarder jouer. Ils sont gracieux et agiles, montent régulièrement pour souffler et ils ne se bousculent pratiquement jamais pour être à la première place.

Les souffleurs forment des groupes sociaux d'environ 15 dauphins au maximum. Tout en s'alimentant, chaque dauphin suit sa propre trace en remontant à la surface deux ou trois fois par minute. De temps en temps, avant de plonger, un dauphin sort de l'eau à la verticale et agite bruyamment sa queue à la surface de l'eau.

La familia de Ecco

Ecco es un delfín hocicudo cuya familia (o especie) es famosa por no tener ningún miedo a los humanos. Se acercan sin pensarlo a los barcos y resulta increíble verlos jugar. Son graciosos y ágiles y se levantan por turnos para soplar y además raramente, por no decir nunca, se abren paso a empujones para ganar posiciones.

Los hocicudos se agrupan en unidades familiares de cerca de 15 delfines o menos. Mientras se alimentan, cada delfín sigue su propia ruta elevándose fuera del agua dos o tres veces por minuto. De vez en cuando, antes de nadar, harán una pirueta, moviendo rápidamente sus aletas en la superficie del agua.

La famiglia di Ecco

Ecco è un delfino tursiope. La sua famiglia (o specie) è degna di nota per essere quasi totalmente priva di paura dell'uomo. Questi delfini avvicinano prontamente navi e barche e sono meravigliosi da guardare mentre giocano. Sono graziosi e agili, volteggiano nell'aria per "soffiare" e raramente se non mai, si urtano per la posizione.

I tursiopi si raggruppano in nuclei sociali piccoli di circa 15 delfini o meno. Mentre si nutrono, ciascun delfino segue la propria traccia, alzandosi nell'acqua due o tre volte al minuto. Occasionalmente, prima di immergersi, i delfini nuotano lentamente in file indiane agitando insistentemente la coda sulla superficie dell'acqua.

Eccos familj

Ecco i tillhör det tillsknosade delfinsläktet (eller arten), vars familj utmärker sig genom att vara nästan helt orädd för människor. De närmar sig gärna fartyg och båtar och är underbara att se när de leker. De är både graciösa och viga. De kommer upp till ytan i turordning när de ska blåsa och knuffar sällan eller aldrig undan varandra.

De tillsknosade delfinerna samlas och lever tillsammans i grupper om cirka 15 delfiner eller färre. När det är matdags följer varje delfin sin egen bana och tär sig upp till vattenytan två till tre gånger per minut. Ibland slår delfinerna högljutt med sina stjärtar mot vattenytan innan de dyker ner i vattnet igen.

Ecco's Familie

Ecco is een buitelaar dolfijn en zijn familie (of soort) is heel speciaal want ze zijn bijna niet bang voor mensen. Ze zwemmen dichtbij boten en spelen dan schitterend in het water. Ze zijn sierlijk en soepel, duiken uit het water om te ademen en racen dan tegen elkaar om voor te liggen.

Buitelaars leven in kleine groepen van 15 dolfijnen of minder. Tijdens het eten zoekt elke dolfijn zijn eigen weg en hij komt eens in de twee à drie minuten boven. Vlak voor ze weer onderwater gaan, slaat een dolfijn meestal even plat met zijn staart op het water.

ECCON PERHE

Ecco on perunanenäinen delfiini jonka perhe (tai laji) on kuuluisa siitä että ne eivät juuri yhtään pelkää ihmisiä. Ne lähestyvät miele ään laivoja ja veneitä, ja niiden leikkiä on hauska katsella. Ne ovat ujoista ja notkeita ,a ne nouseval vuorotellen "puhallamaan". Ne eivät juuri koskaan töni toisiansa paremman paikan toivossa.

Delfiini muodostaval pieniä alle 15 delfiiniä käsittäviä sosiaalisia yksiköitä. Syönnin aikana kukin delfiini seuraa omaa rataansa nousten vedestä kaksi kolme kertaa minuutissa. Joskus ennen sukeltamista delfiineillä on tapana "heilluttaa häntäänsä", läiskyttelä pyrstöä äänekkäästi veden pintaa vasten.

Usually, they dive for less than a minute, but their underwater stays have been clocked at as long as 10 minutes! At times, individual dolphins will suddenly "breach" hurling themselves 16 feet or more into the air

Dolphins make their home all over the globe in warm and temperate waters. One of their secrets to being able to live world-wide is their less-than-picky appetite. Bottlenoses eat 15 to 33 pounds of food a day usually feeding in shallow waters on inshore bottom-dwelling fish. But they'll also pleasurably dine on eels, catfish, sharks, rays, hermit crabs and shrimps

Normalerweise bleiben sie weniger als eine Minute eingetaucht, aber sie können auch manchmal bis zu 10 Minuten wegbleiben! Manchmal machen einzelne Delphine einen Supersprung, bis zu 5 Meter uber die Wasseroberflache heraus!

Delphine leben auf der ganzen Welt in warmen Gewässern. Eines ihrer Geheimnisse zum Überleben ist ihr nicht sehr wählerischer Appetit. Große Tümmler essen etwa 7 bis 17 kg am Tag, meistens kleine Fische in flachen Gewässern oder in Buchten. Aber sie scheuen auch nicht vor Aalen, Welsen, Haifischen, Rochen, Einsiedlerkrebsen oder Krabben zuruck

Généralement ils plongent pendant moins d'une minute mais ils peuvent rester jusqu'à 10 minutes sous l'eau! Ils sautent parfois hors de l'eau en faisant des bonds de 5 mètres ou plus en l'air

Les dauphins vivent sur la terre entière, dans des eaux chaudes et tempérées. Un de leurs secrets pour pouvoir vivre n'importe où réside dans le fait qu'ils mangent pratiquement n'importe quoi. Les souffleurs ingèrent 7 à 17 kilos de nourriture par jour généralement des poissons dans les fonds peu profonds près du rivage. Mais ils se délectent tout autant d'anguilles, de poisson-chats, de requins, de raies, de bernard-l'hermite et de crevettes

Normalmente bucean durante menos de un minuto, si bien se han registrados inmersiones de hasta 10 minutos. En ocasiones algunos delfines concretos darán un enorme salto de 5 metros o más en el aire

Los delfines tienen su hogar por todo el mundo en las aguas cálidas. Uno de los secretos para poder vivir en todo el mundo es su apetito voraz. Los hocicudos comen de 15 a 33 libras de comida al día, alimentándose generalmente de peces que viven el fondo de aguas superficiales. Pero tampoco tendrán reparos en comer anguilas, siluros, tiburones, rayas, cangrejos ermitaños y langostinos.

Di solito si immergono per periodi inferiori a un minuto ma le loro permanenze sott'acqua sono state misurate anche di lunghezze di 10 minuti! A volte, delfini soli "irrompono" lanciandosi nell'aria a più di 5 metri.

I delfini trovano casa in tutto il mondo, in acque tiepide e temperate. Uno dei loro segreti dell'essere in grado di vivere in tutto il mondo è il loro appetito per nulla esigente. I tursiopi mangiano da 7 a 17 chili circa di cibo al giorno, di solito si nutrono in acque poco profonde di pesci che dimorano vicino alla costa. Ma amano anche cibarsi di anguille, pesci gatto, squali, razze, granchi eremiti e gamberetti.

Vanligtvis stannar de inte kvar under vattnet mer än en minut, men tider på ända upp till tio minuter har uppmätts. Ibland händer det att enstaka delfiner plötsligt bryter sig igenom vattenytan och slungar sig cirka fem meter upp i luften.

Delfiner finner sin bostad i varma och tempererade vatten på olika platser över hela jordklotet. En av hemligheterna bakom delfinernas förmåga att kunna leva över hela världen är att de har god aptit och inte är kräsna när det gäller vad de äter. Flasknosade delfiner äter omkring sju till femton kilo mat om dagen. Vanligtvis består födan av fiskar som lever på botten i grunda vatten nära kusten. Men de livnär sig gärna också på ålar, havskatter, hajar, rockor, eremitkräftor och räkor.

Ze duiken normaal niet langer dan een minuut, maar als ze willen kunnen ze wel tien minuten onderwater blijven! Af en toe krijgen ze iets geks en springen ze soms wel 5 meter de lucht in.

Over de hele wereld kun je in warme en lauwe wateren dolfijnen vinden. Ze kunnen dat doen omdat het niet zulke kieskeurige eters zijn. Buitelaars eten 7 tot 17 kilo voedsel per dag en ze vissen meestal in ondiepe wateren naar bodem-vissen. Ze smullen ook van aal, zeewolf, haai, krabben en garnalen.

Tavalisesti niiden sukellusaika on alle minuutin, mutta niiden vedenalainen seikkailu kestää joskus jopa 10 minuuttia! Joskus yksittäiset delfiinit yllättäen "murtautuvat" ja lennättävät itsensä yli viiden metrin korkeudelle ilmaan.

Delfiinit asustavat kaikkialla maapallolla lämpimillä ja kohtuullisen lämpimillä merialueilla. Yksi salaisuuksista, miksi delfiinit pystyvät elämään kaikkialla on se että ne eivät turhia kursaile ruoan kanssa. Delfiinit syövät päivässä 7 – 17 kiloa ruokaa ja tavallinen ruoka on matalien vesien pohjassa asustavat kalat. Mutta ne syövät mielellään myös ankerioita, merikissoja, haikaloja, meritähtiä, erakkorapuja ja katkarapuja.

Cooperation seems to be the rule with bottlenoses. On record is the story of a dolphin pod that chased a school of bluefish into a shallow bay. Then, they stationed two guards to keep the fish captive, while the rest took turns chowing down. In another report, three dolphins were seen in a tight cluster, two of them supporting the third, that was stunned, and assisting it to the surface to breathe.

Zusammenarbeit gehört bei den großen Tümmlern zur Tagesordnung. Es wurde eine Delphinfamilie beobachtet, die einen Schwarm von Thunfischen in eine flache Bucht jagte. Dann postierten sich zwei Delphine als Wächter, um die Fische in der Bucht zu halten, während die anderen der Reihe nach in den Schwarm schwammen, um sich sattzufressen. Ein anderer Bericht beschreibt, wie drei Delphine beobachtet wurden. Einer war offenbar verletzt, und die anderen stützten ihn und halfen ihm zum Atmen an die Oberfläche zu kommen.

La coopération semble être de rigueur chez les souffleurs. On a déjà observé un groupe de dauphins rabattant un banc de bonites dans une baie peu profonde. Deux d'entre eux se sont ensuite postés pour empêcher les poissons de sortir pendant que les autres cassaient la croute! On a également vu trois dauphins en formation serré, deux supportant le troisième assommé à la surface pour lui permettre de respirer.

La cooperación parece ser la regla de los hocicudos. Existe un récord de una manada de delfines que capturó un grupo de peces en una zona poco profunda. Acto seguido, pusieron dos guardianes para que no se escaparán mientras el resto se turnaba para comer. En otro caso se avistó a tres delfines en una manada muy apretada, dos de los cuales estaban ayudando al tercero que estaba aturdido y le llevaron a la superficie para que pudiera respirar.

Dolphin Facts

- The earliest known ancestors of bottlenose dolphins were the squalodonts, the first true toothed whales, which flourished about 30 to 35 million years ago.

Fakten über Delphine

- Die bekanntesten Vorfahren der großen Tümmler waren die Squalodonten, die ersten echten gezähnten Wale, die vor etwa 30 bis 35 Millionen Jahren lebten.

Quelques mots sur les dauphins

- Les plus vieux ancêtres connus des dauphins souffleurs sont les squalodonts, les premières baleines dotées de vraies dents, qui vivaient il y a environ 30 à 35 millions d'années.

Características de los delfines

- Los primeros antepasados conocidos de los hocicudos delfines fueron los escualodontes, las primeras ballenas dentadas conocidas que vivieron hace 30 o 35 millones de años.

La cooperazione sembra essere la regola dei tursiopi. È nota la storia di un branco di delfini che dava la caccia a un banco di pesce azzurro in una baia poco profonda. Allora, appostarono due guardie per tenere il pesce prigioniero mentre il resto faceva a turni per mangiare. In un altro reportage tre delfini furono visti in capannello, due che facevano da supporto ad un terzo stordito assistendolo in superficie per aiutarlo a respirare.

Samarbete tycks vara en regel bland de flaskno̲sade delfinerna. Det finns en berättelse som handlar om en delfinflock som jagade ett stim fiskar in i en grund vik. Därefter lät de två delfiner hålla vakt, för att inte fiskarna skulle smita, samtidigt som de övriga delfinerna turades om att simma ner och lugga sig mellan. En annan historia berättar om hur tre delfiner sågs simma tätt intill varandra. Två av delfinerna stötte den tredje, som var bedövad, för att hjälpa den upp till ytan för att andas.

Buitelaars leven door samen te werken. Er bestaat een verhaal waarin een school dolfijnen een school vis achterna zat tot in een baai. Daarna bleven twee de baai bewaken, terwijl de anderen om de beurt gingen eten. In een ander verhaal zwommen drie dolfijnen heel dicht bij elkaar. Twee uit de groep ondersteunden een derde die verdoofd leek te zijn totdat hij aan de oppervlakte was om bij te komen.

Yhteistoiminta näyttää olevan yhteinen piirre delfiineille. Muistissa on tarina delfiiniparvesta, joka ajoi sinikalaparven matalaan lahteen. Sitten ne asettivat kaksi vartijaa pitämään vankeja silmällä samalla kun muut vuorotellen käyvät aterioimassa. Toisessa tarinassa kolme delfiinia oli liukast kunni toisissaan. Ulommat kannattivat ilmanpuutteesta kärsivää keskimmäistä ja veivät sen pintaan hengittämään.

Notizie sui delfini

- I più antichi antenati dei delfini tursiopi conosciuti furono gli squalodonti, i primi cetacei con i denti che prosperarono circa 30 - 35 milioni di anni fa.

Fakta om delfiner

- De tidigast kända släktingarna till de flaskno̲sade delfinerna var skvalodonterna, de första renrasiga tandvalarna vilka levde för cirka 30 till 35 miljoner år sedan.

Gegevens over Dolfijnen

- De voorvaderen van de buitelaar dolfijn waren de squalodonts, een dolfijn met echte tanden die ongeveer 30 tot 35 miljoen jaar geleden leefden.

TOSIASIOITA DELFIINEISTÄ

Delfiinien varhaisimmat tunnetut esi̲sät olivat squalodontit, ensimmäiset hampaalliset valaat, jotka elivät 30 - 35 miljoonaa vuotta sitten.

- The scientific name of bottlenose dolphins is *Tursiops truncatus*, meaning "cut-off face". Bottlenoses belong to the superfamily *Delphinoidea*, named after a legend in which the god Apollo rose from the sea in dolphin form. The ancients commemorated this event in the constellation Delphinus, a group of five stars in the shape of a dolphin that can still be seen in the northern skies.

- The average length of bottlenose dolphins is 10 feet (their average weight is about 440 pounds (but they can reach up to 600 pounds), and their average life span is 25 to 30 years.

- Der wissenschaftliche Name des großen Tümmlers ist *Tursiops Truncatus*, was "Flachgesicht" bedeutet. Diese Delphine gehören zur Familie der *Delphinoidea*, benannt nach einer Legende, in der der Gott Apollo als Delphin aus dem Meer aufstieg. Die alten Griechen benannten deshalb ein Sternbild Delphinus. Dies ist eine Gruppe von fünf Sternen in Form eines Delphins, die am Nordhimmel zu sehen sind.

- Die durchschnittliche Länge von großen Tümmlern ist 3 Meter, ihr Durchschnittsgewicht ist ca. 200 kg (aber sie können bis zu 300 kg erreichen), und die durchschnittliche Lebenserwartung 25 bis 30 Jahre.

- Le nom scientifique des dauphins souffleurs est *tursiops truncatus*, qui veut dire "face tronquée". Ils appartiennent à la famille des *delphinoidea*, d'après une légende dans laquelle le dieu Apollon sort de la mer sous la forme d'un dauphin. Les anciens commemoraient cet événement dans la constellation Delphinus, un groupe de cinq étoiles à la forme d'un dauphin que l'on voit encore dans les ciels du nord.

- Le souffleur fait 3 mètres de long en moyenne, et pèse environ 200 kilos (mais il peut atteindre 300 kilos). Il vit 25 à 30 ans.

- El nombre científico de los delfines hocicudos es *Tursiops truncatus*, que significa cara cortada. Los hocicudos pertenecen a la superfamilia *Delphinoidea*, que viene de una leyenda en la que el dios Apolo se elevó del mar en forma de delfín. Los antiguos conmemoraban este acontecimiento en la constelación de Delphinus, un grupo de cinco estrellas con forma de delfín y que todavía puede verse en los cielos septentrionales.

- La longitud media de los delfines hocicudos es de 10 pies y su peso medio es de cerca de 440 libras (aunque pueden llegar a pesar hasta 600 libras) y su esperanza de vida es de 25 a 30 años.

- Il nome scientifico del delfino tursiopi è *Tursiops truncatus*, che significa "muso mozzato". I tursiopi discendono dalla superfamiglia *Delphinoidea*, che ebbe questo nome in seguito ad una leggenda, in cui il dio Apollo emerse dal mare sotto forma di delfino. Gli antichi commemorarono questo evento nella costellazione Delphinus, un gruppo di cinque stelle a forma di delfino che può ancora essere vista nel cielo del Nord.

- La lunghezza media dei delfini tursiopi è di 3 metri, il loro peso medio è di circa 200 chili (ma possono anche raggiungere i 300 chili) e la durata media della loro vita è di 25, 30 anni.

- Det vetenskapliga namnet på flasknosad delfin är *Tursiops truncatus*, vilket betyder avskuret ansikte. De flasknosade delfinerna hör till superfamiljen *Delphinoidea* vars namn härstammar från legenden om guden Apollo, som stiger upp ur havet i skepnad av en delfin. Antikens folk bevarar denna händelse genom stjärnbilden Delphinus, en grupp om fem stjärnor i form av en delfin som fortfarande kan ses på norra stjärnhimlen.

- Genomsnittslängden hos en flasknosad delfin är tio meter och genomsnittsvikten 200 kilo (men de kan väga ända upp till 300 kilo). De brukar bli cirka 25 till 30 år gamla.

- De wetenschappelijke naam van de buitelaar dolfijn is *Tursiops truncatus*, wat '*platte snuit*' betekent. Buitelaars behoren tot de superfamilie *Delphinoidea*, genoemd naar een legende waarin de god Apollo in de vorm van een dolfijn uit de zee kwam zetten. In de oudheid werd deze gebeurtenis herdacht bij het sterrenbeeld Delphinus, een groep van vijf sterren in de vorm van een dolfijn. Deze kun je nog steeds zien aan de noordelijke hemel.

- De dolfijn is gemiddeld 3 meter lang, hun gemiddelde gewicht is 200 kilo (maar ze kunnen wel 300 kilo worden) en ze leven zo'n 25 tot 30 jaar.

Perunanenädelfiinien keskipituus on 3 metriä, kesk paino noin 200 kiloa (mutta ne voivat saavuttaa jopa 300 kilon painon) ja keskimää 25 - 30 vuotta

- Although mostly shallow-water feeders, dolphins are known to "sound" to depths of 1,000 feet or more. Dolphins off the west coast of Africa are said to dive to 2,000 feet over the steep edge of the continental shelf.

- Bottlenoses can reach a top speed of about 25 mph.

- Dolphins communicate with a wide range of sounds. They whistle, clap, grunt, chuckle, squeak, rasp, pop and belch. Bottlenoses can also produce a rapid series of clicks, up to 1,000 separate sounds per second. They "see" even the most complex shapes with their sonar. Each individual dolphin has a personal "signature whistle," just like we each have our own voice.

- Obwohl sie meistens in flachen Gewässern leben, sind Delphine dafür bekannt, daß sie auch Tiefen von 300 m und mehr "erforschen". Von Delphinen an der Westküste Afrikas wird gesagt, daß sie an der Kante der Kontinentalplatte bis zu 700 m tief abtauchen.

- Große Tümmler können eine Höchstgeschwindigkeit von etwa 40 km/h erreichen.

- Delphine können sich mit einer Reihe von Geräuschen verständigen. Sie pfeifen, klatschen, grunzen, schnattern, heulen, rascheln, schnalzen und rülpsen. Sie können auch ein schnelles Klickgeräusch erzeugen, bis zu 1 000 Mal in der Sekunde. Sie "sehen" mit ihrer Sonarfähigkeit auch die kompliziertesten Hindernisse. Jeder einzelne Delphin hat seine eigene akustische "Unterschrift", genau wie wir unsere eigene Stimme haben.

- Bien qu'ils se nourrissent généralement dans les eaux peu profondes, les dauphins peuvent aller à des profondeurs de 300 mètres et plus. Près de la côte ouest de l'Afrique, certains plongent jusqu'à 700 mètres le long du bord à pic du plateau continental.

- Les souffleurs peuvent atteindre une vitesse de pointe de 40 km/h.

- Les dauphins communiquent par une gamme étendue de sons. Ils émettent par exemple des sifflements, des claquements, des grognements, des gloussements, des couinements et des crissements. Les souffleurs peuvent également produire des séries rapides de clics, jusqu'à 1 000 sons séparés par seconde. Ils "voient" même les formes les plus complexes avec leur sonar. Chaque dauphin a un sifflement particulier, tout comme nous avons chacun une voix différente.

- Aunque se suelen alimentar en aguas superficiales, se sabe que los delfines pueden llegar hasta profundidades de 1 000 pies o más. Se dice que los delfines de la costa oeste de Africa pueden bucear hasta 2 000 pies por encima del escarpado borde del saliente continental.

- Los hocicudos pueden alcanzar una velocidad máxima de cerca de 25 millas por hora.

- Los delfines se comunican con una amplia variedad de sonidos. Pueden silbar, dar palmadas, gruñir, reirse, chillar, chirriar y eructar. Los hocicudos también pueden hacer una serie de chasquidos de hasta 1 000 sonidos separados por segundo. Pueden ver incluso las formas más complejas con su sonar. Cada delfín individual tiene un silbido personal, de la misma forma que nosotros tenemos nuestra propia voz.

- Nonostante la maggior parte si nutra in acque basse, i delfini sono famosi perchè "si tuffano" a profondità superiori a 300 metri. Delfini al largo della costa occidentale dell'Africa sono stati visti immergersi a 700 metri sulla riva scoscesa della piattaforma continentale

- I tursiopi possono raggiungere una velocità massima di 40 chilometri all'ora

- I delfini comunicano con un ampia gamma di suoni. Fischiano, battono le pinne, grugniscono, sogghignano, squittiscono, stridono, schioccano e ruttano. I tursiopi possono produrre anche rapide serie di consonanti avulsive, fino a 1 000 suoni separati al secondo. Con il loro sonar, vedono anche le forme più complesse. Ogni delfino ha un personale fischio di identificazione proprio come noi abbiamo la voce

- Trots att de hämtar sin föda huvudsakligen på grunt vatten, så har man hört delfiner ljuda på över 300 meters djup. Delfiner som lever utanför Afrikas västkust sägs kunna dyka över den branta kanten på kontinentalsockeln och ända ner till 700 meters djup

- Den flaskformade delfinen kan simma i en hastighet på upp till cirka 40 kilometer i timmen

- Delfiner kommunicerar med hjälp av en rad olika ljud. De vissla, smäller, grymtar, skrattar, skriker, väser, knäpper och rapar. De kan också producera en snabb serie på upp till 1 000 smackljud per sekund. De kan lokalisera de mest invecklade ting med hjälp av sin hydrofon. Varje delfin har sitt eget speciella visselläte, precis som vi människor har våra olika röster

- Dolfijnen vissen meestal in ondiep water, maar ze kunnen soms ook wel 300 meter of dieper duiken. Dolfijnen aan de westkust van Afrika staan erom bekend dat ze soms meer dan 700 meter diep duiken aan de rand van het continentale plat

- Buitelaars kunnen een snelheid van ongeveer 40km/u bereiken

- Dolfijnen gebruiken een heleboel geluiden. Ze fluiten, klappen, grommen, klikken, piepen, raspen en boeren. Ze kunnen ook een hele snelle serie klikken laten horen, met meer dan 1 000 gescheiden geluiden per seconde. Ze zien" de meest ingewikkelde dingen met hun sonar. Elke dolfijn heeft zijn eigen persoonlijke "fluitje", net zoals wij onze eigen stem hebben.

- Vaikka delfiinit ovat yleensä matalien vesien asukkaita, niiden tiedetään "kaikuluotaavan" jopa 300 metrin syvyydessä. Afrikan länsirannikon delfiinien tiedetään sukeltavan 700 metrin syvyydessä mannerlaatan äkkijyrkän reunan yli

- Delfiinit voivat saavuttaa jopa 40 km/t nopeuden

- Delfiinit kommunikoivat useilla eri äänillä. Ne vihelтävät, laputtavat murahtelevat, kaakattavat, vinkuvat, kähisevät, poksauttelevat ja röyhtäisevät. Delfiinit pystyvät myös tuottamaan nopean sarjan naksahduksia, jopa 1 000 erillistä naksahdusta sekunnissa. Ne näkevät monimutkaisimmatkin muodot kaiku-luotaimellaan. Jokaisella delfiinyksilöllä on henkilökohtainen vihellysnimikirjoitus, kuten meillä ihmisillä on kullakin omanlainen ääni

- Bottlenoses often school with other species, such as shortfin pilot whales. They sometimes accompany great right whales and humpback whales on their migrations.

- In self-defense, bottlenoses have been seen ramming large sharks hard enough to push them out of the water.

- In an aquarium, a dolphin watched a human diver cleaning the viewing window. The dolphin then copied the diver, using a seagull feather held in its beak as a scraper. The bottlenose was so efficient and conscientious at the task that the human worker was never needed again.

- Große Tümmler schwimmen häufig auch mit anderen Gattungen zusammen, wie etwa kurzflossigen Pilotwalen. Manchmal begleiten sie große Nordwale oder Buckelwale auf ihrer Wanderung.

- Zur Selbstverteidigung rammen Delphine Angreifer. Es wurde beobachtet, daß sie Haifische so stark rammten, daß diese aus dem Wasser gestoßen wurden.

- In einem Aquarium beobachtete ein Delphin, wie ein Taucher die Sichtscheibe reinigte. Der Delphin ahmte den Taucher nach, wobei er eine Möwenfeder im Maul hielt. Der Delphin war so effizient und sorgfältig, daß der Taucher danach für diese Arbeit nicht mehr benötigt wurde.

- Les souffleurs s'associent souvent à d'autres espèces, comme des rorquals. Ils accompagnent parfois des baleines franches et des baleines à bosse dans leurs migrations.

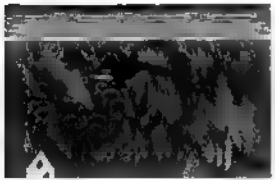
- A titre d'autodéfense, on a vu des souffleurs cogner très fort de grands requins au point de les faire sortir de l'eau.

- Dans un aquarium, un dauphin a observé un plongeur nettoyer le hublot. Il l'a ensuite imité en tenant une plume de mouette dans son bec pour essuyer. Le souffleur était si efficace et consciencieux que le plongeur n'est plus jamais descendu.

- Los hocicudos a menudo se juntan con otras especies como pueden ser las ballenas de aleta corta. A veces acompañan a las grandes ballenas jorobadas en sus migraciones.

- Para autodefenderse, los hocicudos llegan a atacar a tiburones grandes que tienen fuerza suficiente para despedirlos fuera del agua.

- En un acuario, un delfín avisto a un buceador que estaba limpiando la ventana. Entonces el delfín copió al buceador utilizando una pluma de gaviota en su pico como si fuera una rasqueta. El delfín lo hizo tan bien que desde entonces prescindieron de los servicios del buzo.



- I tursiopi spesso fanno branco con altre specie come le orche. A volte accompagnano balenottere e balene nelle loro migrazioni.

- Sono stati visti tursiopi che, per autodifesa, speronavano grossi squali, abbastanza duramente da spingerli fuori dall'acqua.

- In un acquario un delfino guardava un sommozzatore che puliva la vetrata di osservazione. Il delfino ha poi copiato il sommozzatore, usando come strofinaccio una piuma di gabbiano tenuta in bocca. Il tursiope è stato così efficiente e coscienzioso nel lavoro che non c'è più stato bisogno di un operaio.

- De flasknosade delfinerna simmar ofta tillsammans med andra arter, som t ex de kortfenade pilotvalarna. Ibland slår de följe med stora råtvalar och knölvalar under sin förflyttning.

- Flasknosade delfiner har selts försvara sig själva genom att ramma stora hajar tillräckligt hårt för att knuffa dem ur vattnet.

- I ett akvarium såg en delfin en gång hur en dykare rengjorde åskådarfönstret. Delfinen tog en flaskmåsfjäder i näbben, använde den som skrapa och härmade sedan dykaren. Den flasknosade delfinen var så effektiv och plikttrogen i sitt arbete att den mänskliga arbetaren aldrig behövdes mer.

- Butelaars zwemmen vaak bij andere dieren, zoals de korte vinvis. Soms gaan ze zelfs mee met grote walvissen of bultrugge op hun lange reis.

- Butelaars kunnen, als ze zichzelf verdedigen, zelfs zo hard tegen een haai aanrammen dat ze die uit het water kunnen tillen.

- In een aquarium zag een dolfijn een keer een duiker de ramen van het bassin schoonmaken. De dolfijn ging de duiker nadoen met een veer van een meeuw als schoonmaakdoek. Hij deed dat zo goed en vaak dat de duiker nooit meer terug hoefde te komen om het bassin schoon te maken.

- Delfiinit hyötäytyvät usein yhteen muiden lajien kanssa kuten esimerkiksi lyhyteväisten pilottivalaiden kanssa. Ne seuraavat joskus jättiläisvalaita ja ryhävalaita vaelluksillaan.

- Itsepuolustuksekseen delfiinien nähdään joskus puskevan suuria haikaloja hyvinkin voimakkaasti.

- Kerran akvaariossa delfiini katseli, kuinka sukeltaja puhdisti näköalaikkunaa. Delfiini matki sitten sukeltajaa, otti tokin suuhun nokkaansa ja pyyhki lasia. Delfiini oli niin hyvä ja huolellinen työssään, että ihmistyöntekijää ei sen jälkeen tarvittukaan.

An Incredible Sighting

Some miles ahead there was a barrier of foam across the horizon.

"There can't be a reef here in the ship lane," I said. The reef seemed to sway. A half-mile from it we saw the splashing breakers were composed of leaping dolphins, the most formidable host that I had seen in a quarter of a century at sea.

He [the captain] rang the bridgehouse bell to rouse everyone out to see them. The dolphin army wheeled and charged toward us in a storm comber that erupted twisting black bodies into the air. A nation of dolphins had gone mad before our eyes.

Eine unglaubliche Beobachtung

Einige Meilen voraus stieg eine Wand von Schaum über dem Horizont auf. "Hier kann ein Riff in der Schiffahrtsroute sein", sagte ich. Das Riff schien sich zu bewegen. Eine halbe Meile davon entfernt sahen wir, daß die krachenden Wogen aus springenden Delphinen bestanden, die riesigste Familie, die ich in einem Vierteljahrhundert auf See jemals gesehen habe.

Er [der Kapitän] läutete die Brückenglocke, um alle an Deck zu rufen. Die Armee von Delphinen sprang und tauchte uns entgegen wie ein sturmscher Kamm, der drehende schwarze Körper in die Luft warf. Eine Nation von Delphinen war vor unseren Augen verrückt geworden.

Une vision formidable

A quelques kilomètres devant nous, il avait une barrière d'écume qui barrait l'horizon. J'ai dit: "Il ne peut pas y avoir de récif ici sur notre route." Le récif semblait osciller. Lorsque nous n'étions plus qu'à cinq cents mètres, nous avons vu que les vagues déferlantes étaient composées de dauphins qui sautaient, la plus formidable nuée que j'ai pu voir en un quart de siècle en mer.

Il [le capitaine] a fait sonner la cloche sur la passerelle pour que tout le monde sorte les regarder. L'armée de dauphins a fait volte face et a chargé vers nous dans une longue vague déferlante d'où sautaient des corps noirs contorsionnés dans l'air. Une nation entière de dauphins était devenue folle devant nos yeux.

Una visión increíble

Una millas más adelante, había una barrera de espuma a través del océano. "No puede haber un arrecife aquí en una ruta del barco", dije. El arrecife parecía moverse. A media milla de él vimos que las grandes olas estaban compuestas de delfines saltando, el grupo más formidable que había visto en un cuarto de siglo en el mar.

El [el capitán] llamó con la campana del puente de mando a la tripulación para que se levantaran todos para verlos. El ejército de delfines se dirigió hacia nosotros haciendo enormes olas que lanzaban cuerpos oscuros hacia el aire. Ante nuestros ojos se había vuelto loca una manada de delfines.

Un avvistamento incredibile

Alcune miglia più avanti, c'era una barriera di spuma lungo l'orizzonte. 'Non può esserci una scogliera qui, sulla rotta della nave.' Disse. La scogliera sembrava fluttuare. A mezzo miglio da essa, vedemmo che il frangente che schizzava era composto da delfini che saltavano, il più formidabile esercito che io abbia mai visto in un quarto di secolo in mare.

Lui [il capitano] suonò la campana a poppa per incitare tutti a venir fuori a vedere. L'esercito di delfini si muoveva e cantava verso di noi, in un frangente di burrasca che erompeva in corpi neri che si intrecciavano nell'aria. Un popolo di delfini era impazzito sotto ai nostri occhi.

En otrolig syn

Några kilometer framför oss syntes ilksom en mur av skum över horisonten. 'Det kan inte finnas ett rev här mitt i fartygsrännan'' sa jag. Revet tyckles röra sig. När vi kommit närmare än en kilometer från det så såg vi att de plaskande vågorna skapades av hoppande delfiner. den mest formidabla samling jag någonsin skådat under mina 25 år på haven.

Kaptenen ringde i skeppsklockan för att hela besättningen skulle komma ut på däck och se dem. Hopen av delfiner snurrade runt och kom emot oss som stormande vågor och kastade upp roterande svarta kroppar i luften. En hel flock av delfiner hade blivit tokiga mitt framför ögonen på oss.

Een Fantastisch Gezicht

Een paar mijl voor de boeg waren er allemaal schuimkoppen op het water. ''Dat kan geen rif zijn, zo midden in de vaargeul,'' zei ik. Het rif leek te bewegen. Toen we op een halve mijl genaderd waren, zag ik dat het veroorzaakt werd door een school buitelende dolfijnen. het mooiste gezicht dat ik in een kwart eeuw op het water had gezien.

Hij [de kapitein] luidde de scheepsbel om iedereen aan dek te roepen om het te zien. Het leger dolfijnen draaide en kwam op ons afzwemmen. een storm van donkere lichamen in de lucht. Een hele verzameling dolfijnen die gek waren geworden.

Uskomaton näky

Muutaman kilometrin päässä horisontissa oli vaahtoeste. 'Koralliriuttaa ei laivaväylällä voi olla'', sanoin. Riuitta näytti huojuvan. Puolen kilometrin päässä siitä näimme että roiskuvat aallonmurtajat olivatkin hyppiviä delfiinejä, valtavin joukko minkä olin merellä nähnyt neljännesvuosisataan.

Hän [kapteeni] soitti laivan kelloa herättääkseen kaikki katsomaan tuota näkyä. Delfiiniarmeija pyöri ja hyökkäili meitä kohti myrskyaaltojen tavoin, jotka purkautuivat pyörivinä mustina ruhoina korkealle ilmaan. Delfiinikansa oli tullut hulluksi silmiemme edessä.

Dolphins, of course, are air-breathing mammals, and we were familiar with their light, measured prancing into the air to breathe. But these were shooting vertically high out of the water, bending and contorting in the leap. It was a mass high-jump contest, a bridal feast, or a frenzied victory celebration after some unknown war in the deep.

For the rest of the day Calypso was steered by dolphins, obeying the whims of the flying phalanx spreading before us to either rim of the ocean. I took a rough sighting on their jumps. The tails were clearing 12 to 15 feet. As they fell, they twisted into awkward postures, as if vying to smack the water in the most ungraceful way. I tried to estimate how many there were.

Delphine sind natürlich Luft atmende Säugetiere, und wir alle waren mit ihren Luftsprüngen zum Atmen vertraut. Aber diese hier schossen vertikal aus dem Wasser und wanden sich im Sprung. Es wirkte wie ein Massen-Hochsprungwettbewerb oder eine verrückte Hochzeitsfeier oder eine berauschte Siegesfeier nach einem unbekannten Krieg in der Tiefe.

Für den Rest des Tages wurde die Calypso von Delphinen gelenkt. Wir gehorchten dem Willen der fliegenden Phalanx, die sich vor uns nach allen Richtungen im Ozean ausbreitete. Ich nahm eine grobe Schätzung ihrer Sprünge vor. Die Schwanzflossen waren 4 bis 5 Meter vom Wasser entfernt. Beim Fallen verrenkten sich die Tiere in verrückten Posen, so als wollten sie beim Aufprall soviel Wasser spritzen wie möglich. Ich versuchte zu schätzen, wie viele es sein mochten.

Les dauphins, bien entendu, sont des mammifères qui respirent à l'air, et nous avions l'habitude de leurs cabrioles légères et mesurées pour respirer. Mais ceux-là partaient verticalement hors de l'eau, avec des contorsions en l'air. C'était un concours de saut en hauteur de masse, une fête nuptiale ou la folie célébration d'une victoire après une guerre inconnue dans les profondeurs.

Pendant le reste de la journée, la Calypso était agitée par les dauphins, obéissant aux caprices de ces phalanges volantes s'étendant à perte de vue sur l'ocean. J'ai fait une observation approximative de leurs sauts. Leurs queues s'élevaient de 4 à 5 mètres. Lorsqu'ils sautaient, ils se tordaient dans des postures maladroites, comme s'ils voulaient faire claquer l'eau de la façon la plus disgracieuse. J'ai essayé d'estimer leur nombre.

Los delfines, por descontado, son mamíferos que respiran aire y nosotros estábamos familiarizados con sus cabriolas ligeras y medidas para poder respirar. Pero en este caso salían verticalmente del agua, doblándose y haciendo contorsiones en el salto. Fue un concurso de saltos en masa, un festín nupcial o una celebración frenética de victoria después de una guerra desconocida en las profundidades.

Durante el resto del día el Calypso *fue guiado por delfines que obedecían a los caprichos de falanges volantes que se extendían ante nosotros a ambos lados del océano. Suspiré viendo cómo saltaban. Las colas se elevaban a 12 o 15 pies de altura. A medida que caían se doblaban haciendo posturas extrañas, como si compitieran por llegar al agua de la forma más rara. Intenté contar cuántos había.*

I delfini, naturalmente, sono mammiferi che respirano aria, e ci sono familiari le loro impennate agili e regolari nell'aria per respirare. Ma questi si stavano scagliando verticalmente in alto fuori dall'acqua, curvandosi e contorcendosi nel salto. Era una gara di salto in alto in massa, una festa di nozze, o la celebrazione frenetica di una vittoria dopo qualche sconosciuta guerra negli abissi.

Per il resto del giorno, Calypso fu governato dai delfini, obbedendo ai capricci della falange volante che si propagava di fronte a noi, all'orizzonte sull'oceano. Presi un rilevamento approssimativo dei loro salti. Le punte si aprivano 4, 5 metri. Quando ricadevano, i delfini si contorcevano in pose goffe, come se gareggiassero nello schiaffeggiare l'acqua nel modo più sgraziato possibile. Cercai di stimare quanti potessero essere.

Delfiner är naturligtvis däggdjur som behöver luft för att andas, och vi kände till deras enkla, taktfasta krumsprång upp i luften för att andas. Men de här delfinerna slungade sig vertikalt, och högt upp över vattenytan samtidigt som de vände och vred på sig i hoppet. Det liknade en gigantisk tävling i höjdhopp, en bröllopsfest eller ett vilt segerfirande efter något okänt krig nere på djupet.

Under resten av den dagen styrdes Calypso av delfiner, och följde varje infall som kom från den flygande gruppen som bredde ut sig framför oss och mot någon av havets horisonter. Jag gjorde en hastig uppskattning när de hoppade. Deras stjärtar var tre och en halv till fyra och en halv meter långa. När de föll så vred de sina kroppar i konstiga tågen liksom för att tävla om vem som kunde slå mot vattnet på det mest ogracIösa sättet. Jag försökte räkna ut hur många de kunde vara.

Dolfijnen zijn zoogdieren die gewoon adem moeten halen, en we kenden de kleine sprongen wel die ze maakten om adem te halen, maar dit sloeg alles. Ze schoten verticaal uit het water, recht de lucht in en draaiden daar op allerlei mogelijke manieren. Het was een spring wedstrijd, of een feest, of een overwinnings-viering van een oorlog onderwater.

De rest van de dag werd de Calypso door de dolfijnen geleid en volgde zij braaf het pad dat voor ons uitgestippeld werd. Ik maakte een ruwe schatting van de hoogte van de sprongen. De staart was wel 4 tot 5 meter boven de wateroppervlakte. Tijdens de val draaiden ze in alle posities, het leek wel of ze zo onsterfelijk mogelijk in het water wilden landen. Ik probeerde hun aantal te schatten.

Delfiinit ovat tietysti hengittäviä nisäkkäitä. Ja me tiesimme, että niiden kevyt laskelmoitu tanssiminen ilmassa oli hengittämistä varten. Mutta nämä yksilöt menivät pitemmälle. Ne ponnahtivat pystysuoraan korkealle vedestä tarvuttelun ja väännellen ilseään matkalla. Se oli korkeushypyn joukkokilpailu, häävuhla, tai voiton juhla syvällä käydyn sodan jälkeen.

Lopun päivää CALYPSO-laivaa ohjasivat delfiinit. Tottelimme edessämme lentävän joukkion oikkuja. Tutkin pääpiirteittäin niiden hyppyjä. Pyrstöjen leveys oli 4 – 5 metriä. Kun ne putosivat ne kiertyivät kummallisiin asentoihin, aivan kuin ne kilpailisivat siitä, kuka lähimäyttää vettä epähienommalla tavalla. Yritin arvioida, kuinka monta delfiiniä oli paikalla.

At a given minute, there were about 1 000 out of the water on jumps that averaged three seconds. For one in the air, there must have been 19 in the water. Perhaps 20 000 dolphins formed the living reef.

— from *The Living Sea* by Jacques-Yves Cousteau, copyright 1963 by Harper & Row Publishers Inc. reprinted by permission of Harper Collins Publishers.

In jedem Augenblick waren etwa 1 000 in der Luft, mit Sprüngen, die etwa 3 Sekunden dauerten. Für einen in der Luft mußten etwa 19 im Wasser sein. Das lebende Riff bestand also aus etwa 20 000 Delphinen.

— Aus: *The Living Sea* von Jacques-Yves Cousteau. Copyright 1963 von Harber & Row Publishers Inc., Nachdruck mit Genehmigung von Harper Collins Publishers.

A une minute donnée, il devait y en avoir environ 1 000 hors de l'eau, pendant des sauts de trois secondes en moyenne. Pour un dauphin en l'air, il devait y en avoir 19 dans l'eau. Environ vingt mille dauphins devaient former le récif vivant.

— Extrait de *The Living Sea* de Jacques-Yves Cousteau, droits d'auteurs de 1963 par Harper & Row Publishers Inc. Réimprimé avec la permission de Harper Collins Publishers.

En un momento dado había cerca de 1.000 fuera del agua dando saltos que se repetían cada tres segundos. Cuando uno estaba en el aire debería haber 19 en el agua. Quizá 20 000 delfines formaran el arrecife viviente.

— de *The Living Sea* (El mar viviente) de Jacques-Yves Cousteau; copyright 1963 de Harper & Row Publishers, Inc. reimpreso con permiso de Harper Collins Publishers.

Passwords

Keep a record of passwords for the levels you reach. Use passwords to start the game from the last level you played, or to return to any level you want to play over.

Note: Passwords change when you replay their levels.

Kennwörter

Notieren Sie sich eine Liste von Kennwörtern für jede Spielstufe, die Sie erreichen. Verwenden Sie die Kennwörter, um das Spiel von der letzten erreichten Spielstufe aus fortzusetzen oder um eine gewünschte Spielstufe zu wiederholen.

Hinweis: Die Kennwörter ändern sich, wenn Sie die Spielstufe wiederholen.

Mots de passe

Notez les mots de passe des niveaux que vous atteignez. Ils vous permettront de commencer une partie à partir du dernier niveau joué et de retourner à n'importe quel niveau que vous voulez rejouer.

Remarque: Les mots de passe changent à chaque fois que vous rejouez un niveau.

Contraseñas

Fabrique un registro de contraseñas para los niveles que vaya alcanzando. Utilice contraseñas para empezar el juego desde el último nivel que jugó o bien para volver a cualquier nivel que quiera volver a jugar.

Nota: Las contraseñas cambian cuando vuelve a jugar en los distintos niveles.

In un dato momento, ce n'erano quasi 1 000 fuori dall'acqua che facevano salti di una media di tre secondi. Per uno in aria, ce ne dovevano essere stati 19 in acqua. Forse erano 20 000 i delfini che formavano la scogliera vivente

— Da *'The Living Sea'* di Jacques Yves Cousteau, Harper & Row Publisher Inc., 1963, tutti i diritti riservati. Ristampato per concessione di Harper Collins Publishers

Under loppet av en minut såg jag cirka 1 000 delfiner som hoppade upp ur vattnet. Varje hopp varade i genomsnitt i tre sekunder. Det måste ha funnits 19 delfiner under vattnet för varje delfin som var i luften. Kanske 20 000 delfiner bildade det levande revet.

— ur *Det levande havet* av Jacques-Yves Cousteau, copyright 1963 av Harper & Row Publishers Inc., omtryckt med tillstånd från Harper Collins Publishers

In een minuut waren er ongeveer 1 000 gesprongen boven water die elk ongeveer drie seconden duurden. Voor elke dolfijn die boven water was, moesten er minstens 19 onderwater zijn. Het levende rif bestond misschien wel uit 20 000 dolfijnen.

— uit *The Living Sea* door Jaques-Yves Cousteau, copyright 1963 van Harper & Row Publishers Inc. Afgedrukt met toestemming van Harper Collins Publishers

Yhtenä hetkenä oli ilmassa noin 1 000 delfiiniä. Hyppy kesti vain kolme sekuntia. Yhtä ilmassa olijaa vastaan oli varmasti 19 vedessä. Ehkä tämä elävä riutta muodostui noin 20 000 delfiinistä.

— Jacques-Yves Cousteaun kirjasta *Elävä meri*" kustannusoikeudet 1963 Harper & Row Publishers Inc. painettu Harper Collins Publishersin luvalla

Parole d'ordine

Prendete nota delle parole d'ordine per il livello in cui siete. Usate le parole d'ordine per iniziare il gioco dall'ultimo livello in cui avete giocato, o per tornare a qualsiasi livello in cui volete giocare ancora.

Nota: Le parole d'ordine cambiano quando ripetete i loro livelli.

Lösenord

Skriv en förteckning över lösenorden till de nivåer du når fram till. Använd dig av lösenorden för att börja spelet från den nivå du sist spelade på, eller för att spela om vilken som helst av de andra nivåerna.

OBS! Lösenorden ändras varje gång du börjar om på en nivå.

Paswoorden

Schrijf de paswoorden van de levels die je gehaald hebt op. Gebruik de paswoorden om het spel te beginnen in het laatste level dat je gespeeld hebt of om een level opnieuw te spelen.

Let op: Het paswoord veranderen als je een level nog een keer speelt.

TUNNUSSANAT

Pidä kirjaa tunnussanoista niiden tasojen osalta, jotka saavutat. Käytä tunnussanoja aloittaaksesi pelin viimeisellä pelaamallasi tasolta tai palataksesi jollekin tasoille, jonka haluat pelata uudelleen.

HUOM Tunnussanat muuttuvat kun pelaat niiden tasot uudelleen.

LEVEL NAMES		PASSWORDS
1	The Undercaves	W E F I D N M P
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

NAME DER SPIELSTUFE		KENNWÖRTER
1	Unterwasserhöhlen	W E F I D N M P
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

TITRES DES NIVEAUX		MOTS DE PASSE
1	The Undercaves	W E F D N M P
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

NOMBRES DE LOS NIVELES		CONTRASEÑAS
1	LAS CUEVAS SUBMARINAS	W E F D N M P
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

NOMI DI LIVELLI		PAROLE D'ORDINE
1	The Undercaves	W E F I D N M P
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

NAMN PÅ NIVÅN		LÖSENORD
1	The Undercaves	W E F I D N M P
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

LEVEL NAMEN		PASWOORDEN
1	De Ondergrotten	W E F I D N M P
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

Tason nimet		Tunnussanat
1	Vedenalaiset luolat	W E F I D N M P
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

* Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive/Genesis-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller!
2. Ne pas plier!
3. Ne pas soumettre à des chocs violents!
4. Ne pas exposer au soleil!
5. Ne pas abîmer!
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

* N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

* Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
2. Non piegarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospelsdator Sega Mega Drive/Genesis System.

Korrekt kassettskötsel

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för slötar!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära värmekällor!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System.

Voor juist gebruik

1. Maak hem niet nat!
2. Buig hem niet!
3. Stoot er niet hard tegenaan!
4. Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
5. Beschadig of verbuig hem niet!
6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT helen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospelen op grootbeeld projectie-televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System -järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

1. Älä upota vetteen!
2. Älä taivuta!
3. Älä altasta kasettia koville iskuille!
4. Älä aseta alttiiksi suoralle auringonpaisteelle!
5. Älä vaurioita tai väännä!
6. Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpötilaan lähdeyyteen!
7. Älä altasta tinnerille, bensiinille, ims.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnolla, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se likaantuu, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla rievulla.
- Aseta se takaisin kotelioonsa käytön jälkeen.
- Pidä aina taukoja pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioita käytettäessä tulee muistaa, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisilla projektiotelevisioilla.

672-0810-50
©SEGA
Ecco the Dolphin was originally created by Ed Annunziata.